PC PLAYER

Z 2
EXKLUSIV
ELDER SCROLLS 3

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent

www.pcplayer.de

8/2000 August

DM 7,90

S 60,- · SFR 7,90 · LFR 190,-
HFL 9,90 · LIT 10.000,- · bfr 200,-
DR 1.700,- · pta 900,-

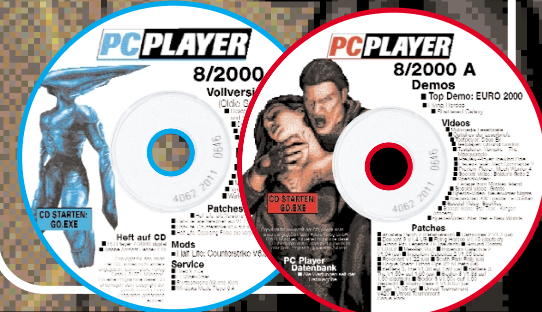
PLUS 6 VOLLVERSIONEN
DM 7,90
SUPERPREIS!!

MEGATEST!
DIABLO 2
Der Rollenspiel-Hammer des Jahres

2 CDs
6 VOLLVERSIONEN
- Descent ▪ Links
- Duke Nukem 2 ▪ Zork 1-3

8 Demos
- Motocross Madness 2 ▪ EURO 2000
- MDK 2 ▪ Warlords Battlecry

19 Videos
- Deus Ex ▪ Baldur's Gate 2 ▪ Sacrifice



VAMPIRE: DIE MASKERADE
Das Gruselspiel
MIT BISS



AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN WERT: 5000 DM

AKTUELLE PREVIEWS: Siedler 4 ▪ Grand Prix 3 ▪ Aqua ▪ X-Com Alliance ▪ Alice ▪ Mafia ▪ Mech Commander 2 ▪ Mech Warrior 4 ▪ Battle Isle: Der Andosia Konflikt ▪ F1 Manager ▪ Elder Scrolls 3 ▪ Z 2

OPTIMAL

Es gibt nichts Gutes, außer man tut es. Ganz im Sinne dieser Devise spendieren wir Ihnen mit der vorliegenden Ausgabe als Zugabe gleich sechs klassische Spiele-Vollversionen. Außerdem haben wir überlegt, dass es eine schöne Sache wäre, die PC Player noch lesefreundlicher und übersichtlicher zu gestalten. Den Gedankengang haben wir auch gleich in die Tat umgesetzt und sowohl unser Layout als auch die Aufteilung der Rubriken ein wenig optimiert.

»Das Sommerloch gönnt sich eine Auszeit!«

Geradezu optimal ist - erstaunlicherweise - auch die derzeitige Nachschublage im Spielebereich. Während normalerweise zu dieser Jahreszeit das berüchtigte Sommerloch seinen gähnenden Schlund öffnet, scheinen die Hersteller in diesem Jahr wild entschlossen, bereits zur Badesaison ihre edelsten Klunker rauszurücken – statt sie wie bisher für den Weihnachtsrummel zu bunkern. Kann uns natürlich nur recht sein, denn passend zur derzeitigen Temperatur brechen nun dank **Diablo 2**, **Vampire: Die Maskerade**, **Dark Reign 2, Star Tek: Klingon Academy** und **Deus Ex** auch heiße Zeiten für Ihren Rechner an.

Schöne Sache also, dass sich das Sommerloch gerade eine Auszeit gönnt. Und sei es nur, um eine ziemlich peinliche Angelegenheit zu korrigieren: Derzeit besetzt nämlich spieltechnischer Aberwitz à la **Moorhuhn**, **Sumpfhuhn** und **Big Brother – Das Spiel** die obersten drei Plätze der deutschen Charts. Dass die immense Popularität geistiger Tieffliegerei nur von kurzer Dauer ist und die Spielergemeinschaft nicht auch noch zur Ballermann-6-Spaßgesellschaft mutiert, hoffen wir doch wohl alle – oder etwa nicht? Über diese und weitere Themen diskutieren wir übrigens in unserem Redaktions-Chat, zu dem wir Sie natürlich herzlich einladen. Treffpunkt: am 12.7. von 16.00 bis ca. 20.00 Uhr auf www.pcplayer.de. Und wenn Sie gerade online sind, könnten Sie auch gleich mal bei www.powerplay.de vorbeischauen. Über die derzeitigen und geplanten Aktivitäten unserer brandneuen Schwester-Homepage informieren wir Sie übrigens ab Seite 68.

Herzlichst
Ihr PC-Player-Team



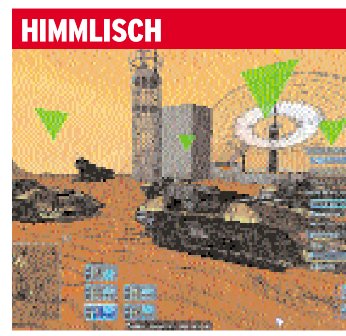
Vorn (v.l.n.r): Martin Schnelle, Stefan Seidel, Damian Knaus, Steffi Kußeler, Udo Hoffmann, Jochen Rist.
Hinten (v.l.n.r.): Henrik Fisch, Joe Nettelbeck, Thomas Werner, Manfred Duy.

TEUFLISCH



Endlich: Das wohl meisterwartete Rollenspiel Diablo 2 des Jahres befriedigt höchste Erwartungen. **Seite 118**

HIMMLISCH



Ground Control beweist, dass solide Echtzeit-Strategie keine Bauoption benötigt. **Seite 92**

GÖTTLICH



Ein guter Ego-Shooter wie Deus Ex bereitet auch im Solobetrieb eine Mordsgaudi. **Seite 126**

6 VOLLVERSIONEN



6 Vollversionen tummeln sich auf unserer Begleit-CD B: Descent, Duke Nukem 2, Links: The Challenge of Golf, Zork 1-3 **Seite 9**

INHALT





118
Diablo 2

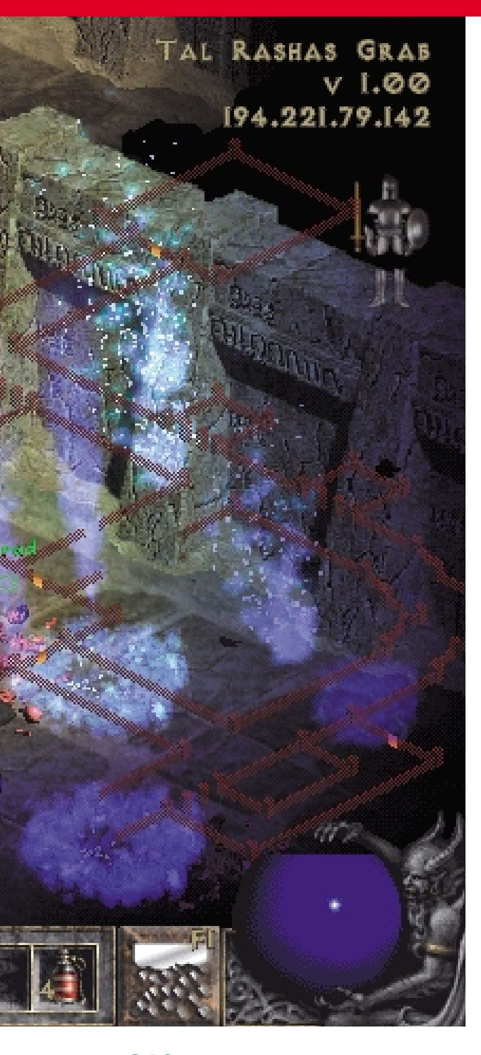
Die teuflische Monsterhatz ist wieder eröffnet! Finden und besiegen Sie Diablo!

NEWS

PREVIEWS

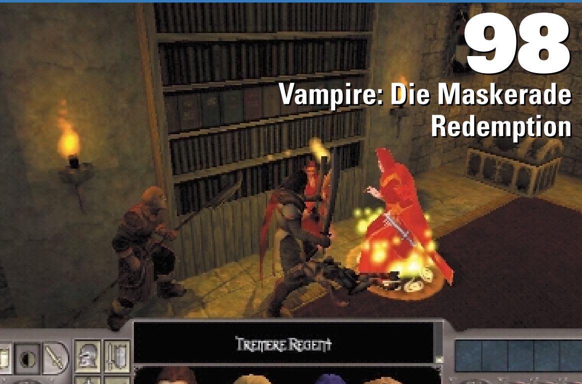
SPECIALS

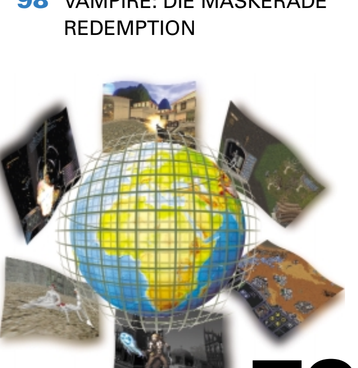
RUBRIKEN



SPIELETESTS











HARDWARE



PLAYER'S GUIDE














PC PLAYER

CD INHALT

Videos bis zum Abwinken gibt's diesen Monat auf der A-CD zu bestaunen. Die Leserbriefe sind blödsinniger denn je und die Special-Videos von

CD A

TOP DEMO:
EURO 2000

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Flying Heroes
Shattered Galaxy

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Test-Player: Deus Ex
Test-Player: Ground Control
Test-Player: Vampire – The Masquerade

Preview-Player: Icewind Dale
Preview-Player: Mech Commander 2

Special-Video: Baldur's Gate 2
Special-Video: Escape from Monkey Island
Special-Video: Giants

Special-Video: Neverwinter Nights
Special-Video: Star Wars Episode 1 – Obi Wan
Special-Video: Sacrifice
Special-Video: Star Trek – Klingon Academy
Special-Video: Star Trek – New Worlds

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Arcatera Patch 2 (Retailversion)
Carnivores 2 V1.1 (us)
Descent 3 V1.4 (us)
Flying Heroes V1.10 (deutsch)
Grand Prix Legends Fix (deutsch)
Ground Control V1.0.0.8
Messiah V0.2
Imperium Galactica 2 V1.04 (us)
Imperium Galactica 2 V1.05 beta
Revenant V1.22 (us)
South Park Rally (us)
Rogue Spear: Urban Ops V2.51 beta (us)
Siedler 3 V1.38 auf 1.60 (deutsch)
Siedler 3 V1.50+ auf 1.60 (deutsch)
The Settlers 3 V1.38 auf 1.60 (us)



The Settlers 3 V1.50+ auf 1.60 (us)
Trophy Bass 4 V1.0.0.2 (us)
Tzar V1.05 (us)
Unreal Tournament V420

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe

CD B



VOLLVERSIONEN (Oldie-Spiele)
- Descent (plus Update auf V1.5 und Voodoo-Patch)
- Duke Nukem 2
- Links: The Challenge of Golf
- Zork 1 ■ Zork 2 ■ Zork 3

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
TOP DEMO: MDK 2
F1 World Grand Prix 99
Motocross Madness 2
VYRUZ: Destruction of the Untel Empire
Warlords Battlecry

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Half-Life: alle Versionen auf V1.1.0.0 (deutsch)
Half-Life: alle Versionen auf V1.1.0.0
Half-Life: Counterstrike 6.x auf V6.5B
Half-Life: Opposing Force alle Versionen auf V1.1.0.0

Mod's (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Half-Life: Counterstrike V6.5B

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
DirectX7.0a (deutsch)
ELSAnet-Dialer
Frontschweine
Windows Media Player 6.4 (deutsch)

PC Player Digital (Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PDF\)
Das komplette Heft 7/2000 als PDF-Datei
Adobe Acrobat Reader 4.05

Service (Befindet sich im Verzeichnis\SERVICE\)
DirectX 7.0a
ELSAnet-Dialer
Frontschweine
Windows Media Player 6.4

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 8/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

DEMO DES MONATS — CD A



Wenigstens am PC hat die deutsche Mannschaft Siegeschancen.

EURO 2000

Bei der Europameisterschaft blamierte sich die Deutsche Elf nach allen Regeln der Kunst. Für Fußball-Freunde, die einen PC ihr Eigen nennen, muss das aber kein Grund zur Verzweiflung sein. Dank EA-Sports haben Sie jetzt zumindest am heimischen PC die Möglichkeit, die Nationalmannschaft besser aussehen zu lassen. Aber erwarten Sie kein leichtes Match, denn in unserer Demo treten Sie gegen die spielstarken Holländer an. Wie schon bei der FIFA-Serie ist als Kommentator Wolf-Dieter Poschmann mit von der Partie. Er verleiht dem Spiel die Atmosphäre einer Fernseh-Übertragung.

GENRE: Sportspiel **HERSTELLER:** EA Sports/Electronic Arts **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 50 MByte, auf CD-A

VOLLVERSION

CD B

DESCENT



Geheime Power-ups sind meist in der Nähe gefährlicher Lava-Becken versteckt. Durchsuchen Sie vorsichtig jeden Winkel.

Es ist noch gar nicht so lange her, als fortschrittliche Spiele mit sechs Freiheitsgraden statt mit Hardware T&L protzten. Parallax' »Descent« war '94 der Vorreiter einer spektakulären neuen Generation von 3D-Action-Titeln.

Eigentlich sollte Ihnen Descent bei der Installation keine Probleme bereiten. Starten Sie einfach die Datei DESCENTR.EXE in dem Verzeichnis, in das Sie Descent entpackt haben. Falls das Spiel nicht ordnungsgemäß startet, verwenden Sie die Datei SETUP.EXE im selben Verzeichnis. Wählen sie die »Autodetect«-Option und entscheiden Sie sich für die General Midi (oder die Roland MT-32 für etwas bessere Qualität) als Musikkarte. Sollte auch das nichts helfen, so starten Sie das Programm im DOS-Modus. Näheres dazu in unseren Tipps zu »Links« weiter unten.

Im Spiel lassen Sie sich am besten mit F1 die Tastaturbelegung zeigen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

Hat alles geklappt, versetzt Sie Descent in die Haut eines Söldners, der im Dienst eines Bergbaukonzerns eine Anzahl Minenasteroiden evakuieren und anschließend sprengen soll. Dazu fliegt er in Schwerelosigkeit durch die engen, verwinkelten Tunnels der Raumminen, sammelt Power-ups und zerstört fiese, von Aliens umprogrammierte Bergbauroboter.

Nachdem Descent 4 auf Grund der ernüchternden Absatzzahlen von Teil 3 auf Eis gelegt wurde, hält sich der verbliebene Kern der Entwickler-Truppe (Outrage) mit der Betreuung der D3-Fangemeinde fit.

Selten war Strafing so nützlich wie in Descent. Aber aufgepasst auf die Seitenwände!

GENRE: 3D-Action **HERSTELLER:** Interplay, '94 **ERFORDERT:** DOS, Windows 9x DOS-Box **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 20 MB

VOLLVERSION

CD B

DUKE NUKEM 2

Nur wenige Leute mögen sich noch an Duke Nukems Leben vor seiner Karriere als 3D-Alien-Exterminator – mit schweren Wummen und Evil-Dead-Sprüchen bewaffnet – und Babe-Magnet erinnern. Damals, so wissen manche zu erzählen, war er noch ein kaum fünf Zentimeter großer Pixelwicht in 16 Farben und ohne Sonnenbrille. PC Player enthüllt nun die ganze Wahrheit über den Superhelden in ruhmreichen 2D-Tagen. Dazu starten Sie ganz einfach die Datei NUKEM2.EXE im Installationsordner und entdecken die schockierende Vergangenheit des Duke.

Sollten Sie detaillierte Informationen zur Steuerung wünschen, starten Sie am besten die Datei DN2HINT.EXE im gleichen Verzeichnis.
Die neusten Abenteuer des Duke, »Duke Nukem Forever«, sind übrigens noch immer in Arbeit, die hoffentlich bald beendet sein wird.



Auch ohne Sonnenbrille ziemlich cool: Dukes weiße Oberarm-Bandage kontrastiert harmonisch mit seinen himmelgrauen Sneakers im trendigen Space-Stil ...

Schon damals konnte der Duke im Kampf gegen die Aliens verschiedene Fahrzeuge benutzen.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Apogee, '93 **ERFORDERT:** DOS, Windows 9x DOS-Box **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 6 MB

VOLLVERSION

CD B

LINKS:
THE CHALLENGE OF GOLF



Wenn Sie das nicht als fotorealistisch erachten, dann haben Sie in den letzten zehn Jahren wohl zu viel Computer gespielt ...

Zum Vergleich: So sieht die aktuelle Version, Links LS 2000, aus.

Wie sich die Zeiten ändern: Vor zehn Jahren vergossen gestandene Spieleredakteure beim Anblick von »Links« Tränen der Begeisterung. Da wurden von handelsüblichen PCs innerhalb weniger Sekunden tatsächlich fotorealistische Ansichten eines Golfplatzes berechnet! Wenn Sie wissen wollen, was genau damals unter Fotorealismus verstanden wurde, müssen Sie den DOS-Modus bemühen. Nach der Installation sehen Sie per Rechtsklick auf die Datei LINKS.BAT deren Eigenschaften an. Unter »Programm« klicken Sie auf »Erweitert« und dann auf die Schaltfläche »DOS-Modus«. Schließlich aktivieren Sie »neue Konfiguration vorgeben«. Wenn Sie unter »Konfigurieren« eine Option für Maustreiber vorfinden, aktivieren Sie die, um im Spiel in den Genuss einer Nagersteuerung zu kommen. Schließen Sie nun alle Fenster mittels o.k., starten Sie LINKS.BAT, und freuen Sie sich auf Ihren Ausflug ins Jahr '90.

Die Optionen im Hauptmenü erklären sich wohl von selbst. Im Spiel zielen Sie, indem sie mit dem Cursor auf einen Punkt in der Landschaft klicken. Geschlagen wird der Ball, indem Sie auf »Swing« klicken, die Maustaste gedrückt halten, bis der Pegel den oberen Strich erreicht, und wieder loslassen, wenn er bis zum unteren Strich herabgefallen ist. Je genauer Sie sind, desto genauer Ihr Schlag. Viel Glück!

GENRE: Sport **HERSTELLER:** Access, '90 **ERFORDERT:** DOS, Windows 9x DOS-Box **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 1.5 MB

VOLLVERSION

CD B

ZORK
1, 2 & 3

Einer der ältesten Urahnen der Adventures und damit aller Computerspiele war »Zork: The Great Underground Empire«. Lange bevor das Spiel überhaupt in irgendeinem Laden stand, gab es schon drei Teile davon. Wie denn das? Ursprünglich wurden die Spiele von einigen Freaks Mitte der 70er Jahre auf den Großrechnern amerikanischer Unis erdacht und jahrelang erweitert, bevor die legendäre Adventure-Schmiede Infocom diese für diverse Home-Computer-systeme umsetzte.

Zum Starten der Spiele verwenden Sie einfach die jeweilige ZORKx.BAT. Das nun erscheinende DOS-Fenster ist schon das Spiel. Dies ist ein Text-Adventure. Grafiken dürfen Sie nicht erwarten. Das Spiel beschreibt Ihre jeweilige Umgebung (»look« erneuert diese Beschreibung), und Sie agieren darin per englischer Texteingabe. Ein so genannter Parser versucht, den Sinn Ihrer Worte zu erkennen und tut im Erfolgsfall das, was Sie wollen. Halten Sie Ihre Sätze daher so kurz wie möglich. Beispiele: »go west«, »take key«, »open door with key« ... Ach ja, mit »inventory« können Sie Ihr Inventar anzeigen lassen.
Viel Vergnügen in der Adventure-Steinzeit!

Keine Fehlermeldung: dies ist tatsächlich das Spiel. Beachten Sie das aufwändige Intro am oberen Bildrand ...

Auch ein Hauptmenü existiert keineswegs. Versuchen Sie dem Parser mitzuteilen, was Sie wollen. Oft genug versteht er Sie!

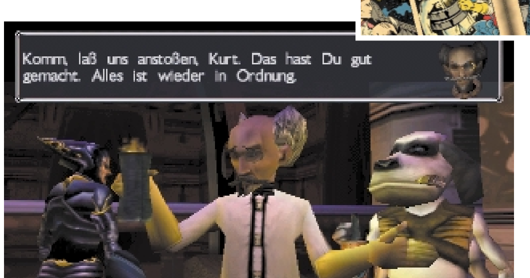
GENRE: Adventure **HERSTELLER:** Infocom, '81-83 **ERFORDERT:** DOS, Windows 9x DOS-Box **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 0.4 MB

TOP-DEMO

CD B

MDK 2

Ein sechsbeiniger Hund, ein durchgeknallter Wissenschaftler und ein Typ in einem sehr merkwürdigen Kostüm. Das sind die Helden der Zukunft, in deren Händen das Schicksal der menschlichen Rasse liegt. In unserer Demo des 3D-Action-Adventures lernen Sie im Tutorial den Umgang mit der Steuerung und bekommen anschließend einen kurzen ersten Eindruck des Spiels.



Das schräge Trio (Hund, Wissenschaftler, Kurt) von MDK muss auch im zweiten Teil wieder die Welt retten.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Bioware/Interplay **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, OpenGL-Treiber **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 51 MByte, auf CD-B

CD B



WARLORDS BATTLECRY

Generieren Sie in dem Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel einen Anführer und bekämpfen Sie mit ihm feindliche Zauberer und allerlei untotes Gesocks. Eine Karte steht Ihnen dabei zur Verfügung.
Zuvor erlernen Sie in den drei Tutorial-Missionen die Grundlagen des Programms.

GENRE:: Strategie **HERSTELLER:** Strategic Studios Group/Matell Interactive **ERFORDERT:** Pentium/200, 64 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 168 MByte, auf CD-B

CD B



F1 WORLD GRAND PRIX

Da wird selbst Schumi blass vor Neid, denn Ihr Vehikel kann es mit dem Ferrari-Rennstall durchaus aufnehmen. Auf einer Strecke in Japan fahren Sie sich zunächst ohne störende Mitstreiter warm, um dann im anschließenden Rennen Ihre Konkurrenten alt aussehen zu lassen.

GENRE: Rennspiel **ERFORDERT:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 69 MByte, auf CD-B

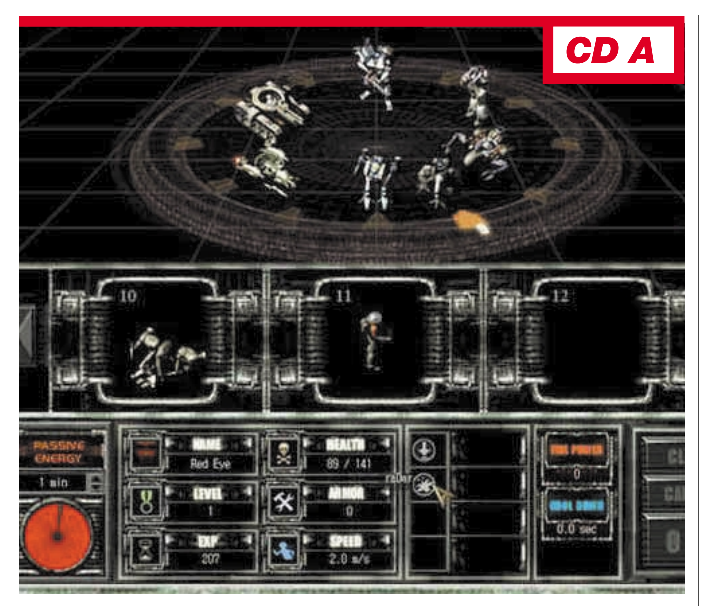


CD A

FLYING HEROES

Auf einer riesigen Flugechse gleiten Sie durch ein Fantasy-Szenario und bekämpfen in schwindelerregenden Höhen Ihre Gegner, die sich nach dem Abschuss in brauchbare Gegenstände wie etwa Mana-Kraft oder Munition verwandeln. Vor Beginn einer Mission decken Sie sich mit den passenden Waffen ein, sofern Ihr knappes Budget das erlaubt. Ein Trainings-Level sowie eine richtige Mission sind in der Demo voll spielbar.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Illusion Softworks/Take 2 Interactive **BENÖTIGT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 96 MByte, auf CD-A



CD A

SHATTERED GALAXY

In den Genuss dieses Echtzeit-Strategiespiels kommen Sie leider nur, wenn Sie Zugang zum Internet haben. Dann kämpfen Sie online gegen Spieler aus aller Welt, die Ihnen die Herrschaft streitig machen wollen.

GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Nexon **ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 95/98/2000, Internet-Zugang **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 132 MByte, auf CD-A



CD B

VYRUZ: DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

In isometrischer Perspektive schießen Sie mit Ihrem schwerelosen Panzer alle Feinde ab, die Ihnen in die Quere kommen. Ein Level des an frühere Automatenspiele erinnernden Programms ist voll spielbar.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Chili Con Valley **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 16 MByte, auf CD-B

MOTOCROSS MADNESS 2



CD B

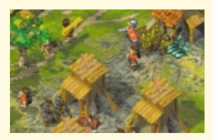
Endlich können Sie wieder die schönsten Naturschutzgebiete der Welt mit lauten Geländemotorrädern durchpflügen. Auf zwei hügeligen Strecken führen Sie mit Ihrer Maschine atemberaubende Stunts vor, um kräftig Punkte zu ernten.

GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Microsoft **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 70 MByte, auf CD-B

PATCHES

DIE SIEDLER 3

Obwohl die vierte Ausgabe der Siedler schon in den Startlöchern steht, wird noch am Vorgänger gewerkelt. Die aktuelle Version 1.60 behebt den Fehler bei der Kohlen-Produktion.



HALF-LIFE

Nicht nur Fehler im 3D-Shooter, sondern auch zahlreiche Verbesserungen im Netzwerk-Spiel bauten die Programmierer in den neuen Half-Life-Patch ein. So gibt es unter anderem neue Tastaturkommandos und drei neue Karten (siehe auch Bugreport, Seite 37).

VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.



PC PLAYER DATENBANK CD A

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: **cdrom@pcplayer.de.**



Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 8/2000, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München

VIDEO DES MONATS CD A

DEUS EX



Entscheiden Sie selbst. Lesen Sie zuerst den Test ab Seite 126 oder möchten Sie sich lieber zurücklehnen und das Spiel vorgeführt bekommen? Der Test-Player der neuen Ion-Storm-Perle hat es wahrlich in sich. Welch schicke Begegnungen Udo macht und für welche Aktionen er sich entscheidet, finden Sie auf der CD A im Menü »Video«.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Ion Storm/Eidos Interactive **INTERNET:** www.deusex.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Begleiten Sie die PC-Player-Galeere, welche auf ihrem Weg durch die stürmischen Redaktionsschluss-Gewässer auf so manche Überraschung stößt. Welche Reaktionen eine 3D-Shooter-Hotline bei Raketenwerferchen und Kuschelbärchen hervorruft, sehen Sie in unserer Soap »Mitten ins Megahertz«.







PC PLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 7/2000
Heft-Highlights
Special: Spiele-Messe: E3-Report
Special: Das ideale Spiel
Special: Fimenhistorie: Sierra
Nachspiel: Ultima 9
Ascension vs. Planescape: Torment
Im Test: MDK 2
Im Test: Starlancer
Hardware: GeForce 2 GTS vs. Voodoo 5-5500
Player's Guide: Messiah Lösung
CD-Highlights
E3-Messevideo
E3-Video: American McGee's Alice
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Test-Player: Daikatana
Demo: Need for Speed: Porsche Unleashed
Demo: Ground Control
Patch: Q3 Arena V.1.17

PC PLAYER 6/2000
Heft-Highlights
Weltexklusives Preview: Ultima Online 2
Preview: Diablo 2
Preview: Black & White
Preview: Pool of Radiance 2
Grosses Rollenspiele-Special
Riesen-Poster: Die Besten Spiele der Geschichte
Hardware: Erster Test der GeForce 2 GTS
Player's Guide: C&C 3: Feuersturm Lösung
CD-Highlights
Preview-Player: Diablo 2 battle.net
Test-Player: Need for Speed Porsche
Video: Alone in the Dark
Video: Simon 3D
Demo: Rally Masters
Demo: Star Wars: Force Commander
Patch: Unreal Tournament Bonus-Pack

PC PLAYER 5/2000
Heft-Highlights
Special: 3D-Level im Eigenbau
Preview: Die Siedler 4
Preview: Baldur's Gate 2
Im Test: C&C 3: Feuersturm
Im Test: Need for Speed Porsche
Im Test: Dark Project 2: The Metal Age
Im Test: Soldier of Fortune
Hardware: Soundkarten-Vergleich
Player's Guide: The Longest Journey Lösung
CD-Highlights
Fünf X-Box-Videos
Testplayer: Dark Project 3: The Metal Age
Testplayer: Ultima 9 (deutsch)
Demo: Sudden Strike
Demo: Superbike 2000
Video: Making of Command & Conquer 3

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

LETZTE MELDUNGEN

DELTA FORCE IM NILDELTA

Zu Beginn des nächsten Jahres möchte Novalogic uns mit einem weiteren Teil seiner **Delta-Force**-Serie beglücken. Neben einer komplett neuen 3D-Engine und einem deutlich größeren Waffenarsenal bietet **DF: Land Warrior** eine gehaltvollere Story, in welche die Mitglieder Ihres Teams voll eingebunden sind. Außerdem erweitert Novalogic den beliebten Mehrspieler-Modus unter anderem um direkte Sprachübermittlung.



Delta Force: Land Warrior führt Sie zu den monumentalen Pyramiden von Gizeh.

Wie schon sein Vorgänger erlaubt Land Warrior Sichtweiten von über einem Kilometer – ideal für Scharfschützen.

BESSER ALS RIBBECK?

Das deutsche Entwicklerstudio Heart-Line werkelt derzeit unter Hochdruck an einem Nachfolger zu ihrem **Kicker Fußballmanager**. Erste Screenshots zeigen deutlich verbesserte Spielszenen. Aber auch sonst soll **Kicker 2** einiges mehr drauf haben als sein Vorgänger.



Mit Kicker 2 hofft Heart-Line, den großen Konkurrenten Anstoss 3 zu übertreffen.



Die höhere Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten erlaubt mehr Übersicht bei den Spielszenen.

KURZ NOTIERT

- **Eidos** wird womöglich demnächst aufgekauft. Wahrscheinliche Interessenten sind Infogrames, Havas und Microsoft.
- Einige **Fußballklubs** verklagen Hersteller von Fußballspielen wegen nichtautorisierter Verwendung ihrer Namen und Logos in Millionenhöhe.
- **Sony** hat den Everquest-Entwickler Verant gänzlich geschluckt.
- Interplay plant mit **Starfleet Command Vol. 2: Empires of War** ein neues StarTrek-Spiel.
- Bioware arbeitet an **MDK3** für die PS2 – eine PC-Version liegt da im Bereich des Möglichen.
- Michael Crichtons neues Buch **Timeline** dient Eidos als Vorlage für ein Spiel.
- Microsofts Online-RPG **Asheron's Call** erhält demnächst einen zusätzlichen Kontinent namens **Solclaim**.
- Diablo-2-Designer Stieg Hedlund und einige andere Ex-Blizzard-Leute haben ihre eigene Firma, **Full-On Amusement**, gegründet.
- Auch der Chefdesigner von Daggerfall, Ted Peterson, hat jetzt mit **Savage Entertainment** eine eigene Bude auf die Beine gestellt.
- Battlezone-Schöpfer **George Collins** wechselt zu 7 Studios, der Firma von C&C-Designer Erik Yeos.

Viel Lärm um id

Mächtig in die Haare geraten ist man sich bei id Software anlässlich der Frage, was man denn als nächstes entwickeln möchte. Nachdem sich der Staub gelegt hat, gaben die Texaner bekannt, dass **Doom 3** ihr nächstes grosses Spiel sein wird. Zudem wurde ids Hausgrafiker Paul Steed gefeuert, der sich zusammen mit Programmier-Guru John Carmack vehement für diesen Titel eingesetzt hatte. Wohl etwas zu vehement ...



Leider gibt es von keinem einzigen id-Spiel einen Screenshot, den wir veröffentlichen dürften...

MICROSOFT SCHLUCKT BUNGIE

Anstatt sich Angesichts der drohenden Aufspaltung seiner Firma möglichst unauffällig zu verhalten, hat sich Bill Gates mit Bungie einen der innovativsten PC-Spieleentwickler einverleibt.

Bungie, Entwickler von **Myth** und den beiden viel versprechenden Titeln **Oni** und **Halo**, soll ein eigenständiges Team innerhalb von Microsoft werden. Ihr zukünftiger Fokus wird auf Spielen für die **X-Box** liegen, auch Halo wird ab sofort in erster Linie für die MS-Konsole entwickelt. Wann Halo nach diesen Entwicklungen für den PC erscheinen wird, ist derzeit noch unklar. Take 2, Bungies bisheriger Publisher, wird mit den alleinigen Rechten an Oni wie der Myth-Serie vertröstet und erhält eine Lizenz für die Halo-Engine.

Ersten Angaben von Microsoft zufolge soll Halo auf alle Fälle nach wie vor als PC-Titel erscheinen.



Mit Bungies Halo erhofft sich Microsoft sicherlich, einen Kaufanreiz für seine neue Superkonsole X-Box zu schaffen.



Hier zum Trost ein Screenshot vom witzigen Ende der Preview-Version.

Icewind Dale nicht testfähig

Interplays neustes Rollenspiel hat leider bis zu Redaktionsschluss seinen Weg hierher nicht gefunden. Wer weiß, vielleicht waren die Pässe ins Eiswindtal verschneit. Jedenfalls wollten wir Ihnen nicht einen »Test« der Preview-Version von **Icewind Dale** unterjubeln, welche gerade mal die ersten drei Abschnitte enthält. Hoffentlich verbessern sich die Wetterverhältnisse dahingehend, dass wir Ihnen in der nächsten Ausgabe einen vollständigen Test nachliefern können.

LETZTE MELDUNGEN

SCHWEINE AN DIE FRONT!

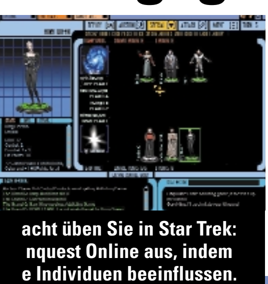

Frontschweine erinnert vom Spielprinzip wie vom Humor her an Worms.

Infogrames lässt verlauten, dass sein humorvolles Playstation-Spiel **Frontschweine** für den PC umgesetzt wird. Das actionslastige Strategiespiel parodiert beim Kampf um Neu-Trogland den zweiten Weltkrieg auf bissige Art und Weise. PC-Spieler sollen noch diesen Herbst in den Genuss dieser schweinischen Erfahrung kommen. PC-Player-Leser können dank unserer zweiten Begleit CD schon mal ein Probespielchen wagen. Na dann, auf zur Front!


Jedes Schwein soll einen unverwechselbaren, schrägen Charakter verpasst bekommen.

Q gegen Q

Activisions **Star Trek: ConQuest Online** nimmt langsam Formen an. In diesem Strategiespiel mit Sammelkarten-Elementen versuchen Sie als beinahe allmächtiger Q online Kontrolle über andere Qs zu bekommen.


acht üben Sie in Star Trek: nquest Online aus, indem e Individuen beeinflussen.


Wollten Sie nicht schon immer mal Normalsterbliche zum Spaß ins Q-Kontinuum befördern?

NEUES VON TOPWARE

Die Mannheimer entwickeln momentan gleich mehrere neue Echtzeitstrategiespiele. Neben den bereits angekündigten Titeln **Earth 3** und **World War II** ist **The Moon Project** das dritte im Bunde. Ebenfalls im Earth 2150-Universum angesiedelt, spielt die Handlung zeitgleich zum bereits erschienenen Strategie-Hit. Die Lunar Corporation bastelt darin auf dem Mond an einem Geheimprojekt, das die UCS brennend interessiert. Da letztere auch vor Waffengewalt nicht zurückschreckt, um das Geheimnis zu lüften, bahnt sich ein weiterer Konflikt an...


Falls Ihnen die Grafik bekannt vorkommt: The Moon Project basiert auf einer verbesserten Earth-2150-Engine.

Einige Missionen scheinen auf der Erde zu spielen. Entweder das oder aber auf dem Mond gibt es jetzt Wasser.

PC PLAYER LIVE

Am 12.7. von 18[00] bis 20[00] Uhr findet wieder mal ein PC Player Chat statt. Wer uns schon längst mal seine Meinung ins Gesicht sagen respektive in den Monitor schreiben wollte, der surft an diesem Tag mal bei www.pcplayer.de vorbei, wo wir uns mannhaft Ihren kritischen Fragen entgegenstemmen werden.


PC Player heißt sie herzlich willkommen zum Chat.

Schattenspiele

Gut Ding will Weile haben. Wohl darum nähert sich **Blade** von den spanischen Rebel Act Studios erst jetzt langsam der Vollendung. Das Action-Adventure beeindruckt mit wunderschönen Echtzeitschatten und einer fortschrittlichen Spielphysik. Bis im Spätherbst werden wir uns allerdings noch gedulden müssen.


Die Grafik von Blade ist schlicht spektakulär. Beachten Sie die Welten.

Die Fackel dient nicht nur als bewegliche Lichtquelle, sondern setzt auch jegliches Holz in Brand.

MYSTERIÖSES 3D

Eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten erhält mit **RealMyst** eine Neuauflage. Anstatt Standbilder und kleine Filmchen zu sehen, werden Sie Ihren Besuch im Myst-Universum diesmal in echtem 3D erleben. Cyan hat die in Echtzeit berechnete Grafik diesmal noch schöner hinbekommen als beim vorgerenderten Myst.


Schöner sahen die Standbilder im Original auch nicht aus.

SPIELENEWS

ECHTZEIT-STRATEGIE

ALARMSTUFEN BLAU, GRÜN UND LILA



Alarmstufe Rot 2: Der alliierte Panzer wird die Nuklearrakete der Sowjets nicht aufhalten können.

Das letzte Gefecht: Russische Einheiten beim Sturm aufs weiße Haus. (Alarmstufe Rot 2)



In Alarmstufe Rot 2 steht es schlecht um die USA.

Seit dem ausführlichen Preview in unserer letzten Ausgabe kamen neue Fakten über den Multiplayer-Modus von **Alarmstufe Rot 2** ans Licht: Wie es scheint, wird man sich in Zukunft nicht nur zwischen Sowjets und Alliierten entscheiden dürfen. Neuerdings sollen dem Spieler gleich neun Seiten zur Auswahl stehen. Neben Amerikanern und Russen werden das voraussichtlich Deutsche, Franzosen, Briten, Koreaner, Kubaner, Libyer und schließlich – US-Erzfeind Saddam lässt grüßen – Irakis sein. Dabei soll jede Nation über eine individuelle Mixtur aus den Standard- und Spezialeinheiten verfügen. Und damit sich keiner benachteiligt fühlt, dürfen Sie dank Spionage und PSI-Fähigkeiten auch Einheiten des Gegners zum Überlaufen bewegen.

C&C 3: Alarmstufe Rot 2 – Fakten
Hersteller: Westwood/Electronic Arts
Genre: Strategie
Termin: Herbst 2000
Internet: www.westwood.com

FIRMEN-STRATEGIE

EA ÜBER ALLES



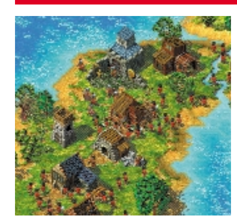


Electronic Arts kündigte kürzlich eine neue Markenstrategie an. Künftig will der Computerspiel-Riese alle seine Titel unter den drei Labels EA Sports (Sportspiele), EA.com (Online-Spiele) und EA Games (andere Spiele) an den Mann bringen. Was sich wie eine unbedeutende Marketing-Angelegenheit anhört, hat jedoch schockierende Konsequenzen. Denn damit hat EA das Todesurteil über die bekannten Marken Origin, Westwood, Bullfrog und Maxis ausgesprochen. Diese Firmen von – im Computerspielebereich – historischer Bedeutung wurden in den vergangenen zehn Jahre von Electronic Arts aufgekauft, sie lebten aber von der Spielergemeinde als eigenständig wahrgenommene Labels weiter.

Was eingefleischten Computerspielern als unverständlich erscheinen muss, hat – aus der Sicht von EA – fundierte Gründe. Der anvisierte Massenmarkt hat keine Ahnung von der Geschichte der Computerspiele. Diesen Konsumenten sind höchstens die Namen erfolgreicher Spiele-Serien bekannt. Daher glaubt Electronic Arts, sich auf einen einzigen Markennamen, eben EA, konzentrieren zu müssen, um beim Gelegenheitsspieler den erwünschten Wiedererkennungseffekt hervorzurufen.

Wir meinen: Gute Namen sind mehr als Schall und Rauch. Behalten Sie deshalb Origin, Westwood, Bullfrog und Maxis in bester Erinnerung. Und merken Sie sich schon mal die neuen Logos, daran führt in Zukunft wohl kein Weg vorbei.

DIE SIEDLER 4



Römer, Mayas und Vikinger entdecken im vierten Teil von Blue Bytes Erfolgsserie den Umweltschutz und das Dunkle Volk.

Seite 40

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND



In die bizarre Welt der Dunkelelfen versetzt Sie Morrowind, Bethesdas Nachfolger zu The Elder Scrolls: Daggerfall.

Seite 44

Z 2

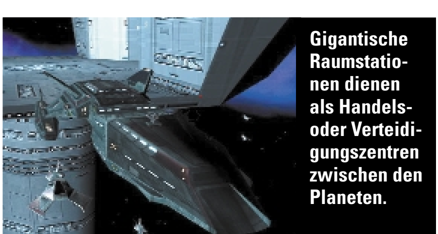


Die Bitmap Brothers verursachen mit Z 2 einen erneuten, hefti-1gen Ausbruch der berüchtigten Roboterkriege.

Page 48

WELTRAUM-SIMULATION

AUFGETAKELTES SCHLACHTSCHIFF



Gigantische Raumstationen dienen als Handels- oder Verteidigungszentren zwischen den Planeten.

Mit Bugs überladen erlitt das ambitionierte **Battlecruiser 3000AD** vor einigen Jahren Schiffbruch. Jetzt will sein Schöpfer Derek Smart bei **Battlecruiser Millennium** alle Probleme in den Griff kriegen. Das Spiel wird Sie wiederum in die Rolle des Kommandanten eines Weltraumkreuzers versetzen. Im Auftrag der Erdstreitkräfte besiegen Sie feindliche Raumflotten und erobern Planeten. Dabei kommandieren Sie neben dem eigenen Schiff eine Anzahl Raumjäger, Begleitschiffe und sogar Bodeneinheiten.

Zwischen kriegerischen Auseinandersetzungen steht Ihnen ein riesiges, dynamisches Universum zur freien Verfügung. Darin dürfen sie nach Belieben handeln, forschen oder Bergbau betreiben.

Dem Spieler stehen zahlreiche Sternensysteme zur Erforschung, Eroberung oder Handelsaktionen bereit.

Battlecruiser Millennium – Fakten
Hersteller: 3000AD/Interplay
Genre: Simulation
Termin: Herbst 2000
Internet: www.bc3000ad.com

3D-ACTION

ZERSTÖRUNGSWUT

Eigentlich wollten die »Freespace«-Macher von Volition ja nur »Descent 4« auf die Reihe kriegen. Aber das Ding entwickelte sich in eine unerwartete Richtung ...

Ihre Aufgabe im **Red Faction** getauften Resultat besteht darin, den Job als Arbeitssklave einer Minengesellschaft loszuwerden. Dabei kämpfen Sie sich in 3D-Action-Manier durch Minenschächte, Marsstationen und Orbitalplattformen gegen die Privatarmee Ihrer Unterdrücker.

Was Red Faction aus der Masse hervorhebt, sind zum einen die breite Auswahl an benutzbaren Land-, Wasser- und Luftfahrzeugen, zum anderen die komplett deformierbare 3D-Umgebung. Ob Wände, Böden oder ganze Gebäude, ausreichende Feuerkraft kriegt alles klein.

Red Faction
Hersteller: Volition/THQ
Genre: 3D-Action
Termin: Sommer 2001
Internet: www.redfaction.com



Noch eine Rakete und diese Säule dürfte nicht mehr stehen. (Red Faction)

ECHTZEIT-STRATEGIE

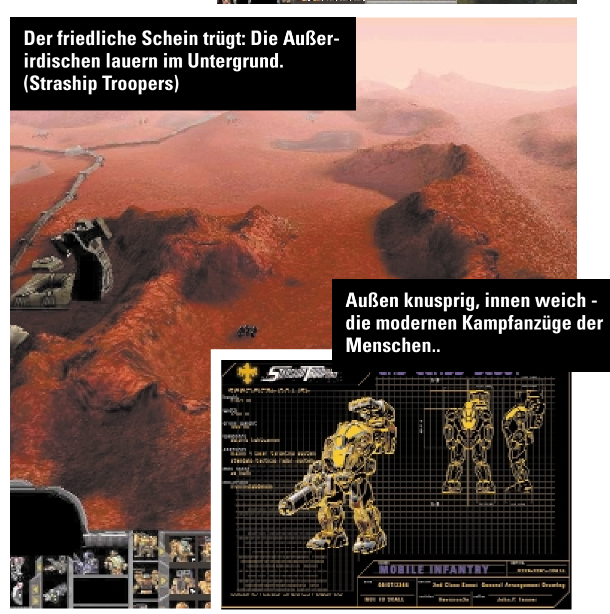
PFUI SPINNE

Mit einiger Verspätung erscheint von Microprose endlich das Spiel zum Film **Starship Troopers**. Die Entwickler hielten sich mehrheitlich an Robert Heinleins ursprüngliche Buchvorlage, welche sich intensiv mit militärischen Daten und Strukturen befasst. Darin erzählt der Autor vom Vernichtungskampf zwischen einer militaristischen Zukunftsvision der Menschheit und einer aggressiven außerirdischen Spinnenrasse.

Im Spiel steuern Sie eine menschliche Infanterie-Einheit, die sich im Verlauf der Missionen weiterentwickelt. Gefallene Soldaten müssen durch unerfahrene Rekruten ersetzt werden, was den Wert jedes einzelnen Lebens erhöht. Bei den Kämpfen hat sich Microprose dann stark vom Film inspirieren lassen. Dabei will man sowohl die furiose Action der Nahkämpfe als auch den Look der feindlichen Arachnoiden in ihrer ganzen Ekligkeit eingefangen haben. Trotzdem soll in erster Linie eine geschickte Strategie Ihren Erfolg als intergalaktischer Kammerjäger garantieren.

Starship Troopers: Human Ascendancy
Hersteller: Microprose/Hasbro
Genre: Action-Strategie
Termin: Herbst 2000
Internet: www.microprose. com

Die Erde wird von der Alien-Plage befallen.



Der friedliche Schein trügt: Die Außerirdischen lauern im Untergrund. (Straship Troopers)

Außen knusprig, innen weich - die modernen Kampfanzüge der Menschen..

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Joe Nettelbeck

Zugegeben, wir Spieletester sehen es immer gern, wenn Hersteller neue Ideen und originelle Optionen in ihre Programme einbauen. Doch ist es purer Unsinn, das Rad immer wieder neu erfinden zu wollen. Eine jederzeit oder doch wenigstens schnell erreichbare Speicher-Funktion stellt zum Beispiel schlicht ein Muss dar. Ist der Speicherpunkt hingegen (wie etwa in »Vampire – Die Maskerade«) über ganze Dungeons hinweg nicht erreichbar, und ist man stattdessen auf Autosaves angewiesen, die

»Man muss das Rad icht neu erfinden«

zudem noch leicht zerstörbar sind, dann legt dies Zeugnis darüber ab, dass der betreffende Hersteller sich einfach keine ausreichenden Gedanken darüber gemacht hat, was er da eigentlich tut. Merke: Alles ist schlecht, was dazu führt, dass der Spieler mit der Handhabung kämpft – anstatt mit den Gegnern! Ähnliches dürfen sich jene hinter die Ohren schreiben, die da glauben, sie könnten auf ein vernünftiges Automapping verzichten oder die Handhabung ihres Spiels vogelwild gestalten, weil sie ja im Manual erläutert wird. Gerade dieser Irrglaube erweist sich oft als Todsünde! Warum kommt nicht mal ein Hersteller auf die Idee, der Echtzeit-Strategie nachzueifern und die verschiedenen Features seines Titels peu à peu einzuführen, statt sie komplett in einem Stück auf die Spieler loszulassen? Tja, so viele Fragen, so wenige Antworten ...

IM WILDEN WESTEN



Lustig: Fröhliche Mexikaner verbreiten gute Stimmung im Indianerdorf.



Die Gebäude der Desperados wirken sehr improvisiert.

Die Tipis der Indiander benötigen zum Bau nur wenige Rohstoffe.

Der Fleischer salzt Frischfleich zu eisernen Rationen ein

Related Designs, ein einheimisches Studio, das bisher mit Werbe- und Budget-Titeln wie **Aro & Elmi** oder die **Pirateninsel** im PC-Spielebereich nur relativ wenig gerissen haben, kündigt nun ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel in neuartigem Gewand an.

In **America** entscheiden Sie sich für eine Partei, die Sie über eine Reihe von Missionen erfolgreich durchs 19. Jahrhundert begleiten sollen. Zur Auswahl stehen dabei die (US) -Amerikaner, die Indianer, die Mexikaner sowie die Desperados. Erwartungsgemäß besitzt jede Seite individuelle Besonderheiten, um Abwechslung und taktische Finesse zu fördern. So besitzen die Amerikaner die stärksten Waffen, während die Indianer beispielsweise ihren Medizinmann ein Gewitter herbeitanzen lassen können, welches feindliche Artillerie per Blitzschlag zerstört.

Die einzelnen Kampagnen wurden historisch recherchiert, und auch das Rohstoffmanagement soll – vereinfacht – der damaligen Realität entsprechen. Die Einheiten gewinnen mit der Zeit an Erfahrung und versammeln sich auf Wunsch auch an zuvor festgelegten Sammel- und Wegpunkten. Zudem stehen Ihnen im Kampf eine Anzahl von Defensiv- und Offensivformationen zur Verfügung. Jede Einheit besitzt dabei einen Moralwert. Wenn sich dieser dem Nullpunkt nähert, dann ergreifen sie im Stil der deutschen Fußball-Nationalelf lieber das Hasenpanier statt zu kämpfen.

America – No peace beyond the line
Hersteller: Related Designs/Data Becker
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Winter 2000
Internet: www.related-designs.de

ECHTZEITSTRATEGIE

GESCHICHTSLEKTION

Eine historische Epoche, die von der Spieleindustrie bislang zu Unrecht fast gänzlich ignoriert wurde, ist die frühe Neuzeit. Um diesem Miss-Stand zumindest für die zahlreichen Anhänger der Echtzeit-Strategie abzuhelfen, beglücken uns die ukrainischen Newcomer von GSC Games demnächst mit **Cossacks**. Neben dem Unabhängigkeitskampf der Kosaken simuliert das Spiel in mehreren Kampagnen gleich alle wichtigen europäischen Konflikte des 17. und 18. Jahrhunderts.

Angefangen mit dem 30 jährigen Krieg wurden historische Begebenheiten in Echtzeit-Missionen umgewandelt. Aufträge mit Aufbau-Elementen wechseln sich mit reinen Gefechtsmissionen ab. Die unterschiedlichen Vor- und Nachteile der stehenden Heere von 16 europäischen Mächten wurden detailliert nachempfunden.

Neben mittlerweile standardmäßigen Features wie Technologiestufen, Geländevorteilen und Formationen besitzt Cossacks einige interessante Neuigkeiten. Offiziere beispielsweise verleihen ihren Untergebenen eine höhere Moral und erlauben dem Spieler zusätzliche Truppenformationen.

Zwar macht Cossacks 2D-Grafik bisher sicher keinen umwerfenden Eindruck, doch dafür kann die Engine Auflösungen bis zu 1600x1200 Pixel flüssig darstellen.



Die Geschosse unseres Mörsers können die nichts ahnenden Gegnerformationen von der Hügelkante aus beharken. Hehe...

Cossacks – European Wars
Hersteller: GSC/CDV
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Herbst 2000
Internet: www.gsc-game.com

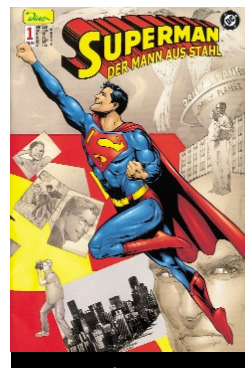
KURZ NOTIERT

- **Cyberlife haben gleich zwei neue Creatures-Titel in der Pipeline: Creatures Adventures und Creatures Playground.**
- **Maxis hat SimMars vorerst auf Eis gelegt, um sich auf Ableger für The Sims zu konzentrieren.**
- **Bei Digital Fusion werkelt man an einem Zweiten-Weltkrieg-Shooter namens Beach Head 2000.**
- **Simon&Schuster hat eine Computerspiel-Parodie namens Panty Raider: From here to Immaturity veröffentlicht.**
- **Von DreamCatcher erwartet uns noch im August das Adventure New Adventures of the Time Machine.**

SPIELENEWS

GEWINNEN SIE SUPERMAN

Kein Scherz: Beim Dino-Verlag erschien vor wenigen Wochen mit der Nummer 70 das letzte Heft der Traditionsserie **»Superman«**. Nach Tod, Wiederauferstehung und neuem Kostüm das endgültige Ende des Stählernen? Gemach: In den USA wurde vor Kurzem das gesamte Kreativ-Team ausgetauscht, worauf die Verkaufszahlen des Comics dort wieder anstiegen. Bei Dino erscheint daher ab sofort die neue Serie »Superman: Der Mann aus Stahl« mit eben diesen Abenteuern. Zur Feier des Ereignisses stellte uns der Verlag ein paar echte Leckerbissen zur Verfügung: Drei Pakete mit je einer limitierten Sammleredition der »Mann aus Stahl«-Erstausgabe, einer limitierte **Sammlererstausgabe der neuen »Star Trek«-Serie**, der ersten Ausgabe von **»Danger Girl«** in der Variant-Cover-Edition und einer limitierten Sammleredition des ersten **»Star Wars«-Comics**.



Wertvolle Comic-Ausgaben zu gewinnen!

Wollen Sie eins der drei Pakete gewinnen, schreiben Sie einfach eine Postkarte an den Future-Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort »Supie«, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München. Einsendeschluss ist der 5. August 2000. Der Rechtsweg sowie Future-/Dino-Mitarbeiter und deren Anhang sind wie immer ausgeschlossen. **(ra)**

GEWINNSPIELAUFLÖSUNG

E3-GEWINNER

Letzten Monat tauchten sie schon inkognito in unserem E3-Messebericht auf, dieses Mal gibt's die Namen und noch ein neues Foto: **Stefan Wuttig** und **Carsten Wicke** heißen die glücklichen Gewinner, die unsere Redaktionsabordnung Mitte Mai zur E3 begleiten durften.



Gesetz und Ordnung: Stefan (links) und Carsten fingen nach der E3 gleich bei der Hafenpolizei von Santa Monica an.

Nach einem Tag voller Spielen, Lärm und Babes flohen die zwei an friedvollere Orte wie den Universal Studios und litten beim Einkaufsbummel unter hohen Dollarkursen. Außerdem führten wir den beiden vor, mit welchen kulinarisch wertvollen Speisen sich ein Redakteur in der Fremde verköstigt. Stefans Sicht der Dinge finden Sie auf www.pcplayer.de. **(ra)**

GEWINNSPIELAUFLÖSUNG

PC-PLAYER-LESER GEWINNEN IMMER

Den Offenbarungseid der desolaten deutschen Fußball-Nationalmannschaft beim Spiel gegen England durfte **Sven Pfeifer aus Ellefeld** als Gewinner unseres EM-Wettbewerbs in der letzten Ausgabe live miterleben. Sicherlich wird er noch seinen Enkelkindern von diesem Tiefpunkt teutonischen Kickens erzählen und ihnen unser Heft in dankbarer Erinnerung weiterempfehlen.

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Alex Brante, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch, Kieron Gillen (PC Gamer), Markus Krichel (US-Korrespondent), Li C. Kuo (PC Gamer), Thomas Köglmayr (CD/Golden Master), Luc Martin, T. Liam McDonald (PC Gamer), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef), Volker Schütz
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Nihilistic/Activision Gestaltung: Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN	JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Umschlag** gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag) **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 84,00/ Euro 42,95 Studenten: 12 Ausgaben DM 72,00/ Euro 36,81 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 108,00/ Euro 55,22 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 648,- Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 84,00; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.





Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Chairman Chris Anderson, Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

KOMMENTAR



Roland Austinat

Das Sommerloch wütet barmherzig. Prompt schreckt Electronic Arts die Branche mit einem kühnen Plan auf: Ab Herbst sollen alle EA-Spiele nur noch in einer platzsparenden DVD-Schachtel ausgeliefert werden. Weltweit, versteht sich. Nicht nur Herstellerkollegen wie Infogrames und die Händler begrüßen diesen Plan, bekommen sie doch so noch mehr Titelpräsenz auf dem gleichen Regalplatz wie bisher. Auch der Sammler in mir freut sich, denn mein Wohnzimmerregal ächzt schon längst unter der Last der großen, sperrigen Pappverpackungen, die heutzutage viel zu oft nur ein dünnes Handbuch und die CD-ROM in ihrer Hülle beherbergen.

»Das Ende der Spielanleitung?«

Aber: Wie soll in so eine schmale Schachtel ein dickes Handbuch passen? Liegt das etwa künftig nur noch im PDF-Format bei? Und wo bleibt der dekorative Wert einer hübschen Spiele-Verpackung? Ähnlich sieht das auch Havas-Boß Christophe Ramboz. DVD-Schachteln wirken billig, deswegen werde seine Firma so lange wie möglich darauf verzichten. Zurecht, denn schließlich kostet ein DVD-Film rund 50, ein Spiel dagegen bis zu 100 Märker. Wie wollen uns die Hersteller dann den Kostenunterschied verkaufen? Vielleicht wäre ein Zwischending angebracht: Pappschuber, die nicht nur die eigentliche Verpackung, sondern auch noch normale Handbuch enthalten. Dann könnte sogar ich mich mit den Dingern anfreunden.

INTERNET WORLD

Bereits zum vierten Mal fand in den Berliner Messehallen die Internet World statt. Zwischen dem 23. und 25. Mai trafen sich dort mehr als 45 000 Internet-Junkies. Die 566 Aussteller, unter ihnen T-Online, IBM, Netscape, Deutsche Post und Deutsche Telekom zeigten alles rund ums Internet. Obwohl der Messe-Schwerpunkt auf den Themen Business to Business und E-Commerce lag, kamen auf dem 28 000 Quadratmeter großen Messegelände auch Otto-Normalspieler zum Zuge. So zum Beispiel beim ersten Internetportal für Kinder www.4KidsZ.de mit leichteren Spielen und Infos rund um die Pokémon-Welt. Das Spieleportal Net-Games (www.net-games.com) versucht sich als weltweite Anlaufstelle für Online-Multiplayer-Gaming. Zum Thema Computerspiele finden Sie bei Ciao.com jede Menge Informationen. Um auch Spiele-Experten zur Teilnahme zu bewegen, wird dort jede akzeptierte Meinung mit 50 Pfennigen honoriert, dazu kommt noch ein satter Groschen für jeden Aufruf Ihres Kommentars durch ein Ciao.com-Mitglied. Interessant sind auch die Adressen www.tuul.de und www.victorvox.de. Dort bietet Victorvox Programme und Spiele namhafter Anbieter an. In ein paar Wochen dürfen Privatleute mit Internet-Anschluss die Software über das Internet mieten und ohne Download-Terror direkt online betreiben. **(md)**



Mit dem Lärmpegel in der Halle konnten die Jungs locker mithalten.



Ein Plätzchen zu Ausruhen darf nicht fehlen.

Falls Sie Geld sparen wollten beim Surfen im Internet, sollten Sie einfach den beiden Schotten folgen.

Und ewig lockt das Weib: Auch Addcom versuchte mit der altbewährten Babes-Methode auf seinen Stand aufmerksam zu machen.

KURZ NOTIERT

- **Parallel zur Veröffentlichung von Diablo 2 bringt Blizzard drei Action-Figuren zum Spiel auf den Markt.**
- **Zu Spec Ops 2 ist ein Gratis-Add-on namens Operation Bravo in der Mache.**
- **Mit Imperial Strike erhält auch Talonsofts Rising Sun ein Add-on.**
- **Noch ein Add-on: Das frei erhältliche Nox Quest zu Westwoods Rollenspiel »Nox« bringt neue Aufträge und Multiplayer-Modi.**
- **13 der größten Spielepublisher haben eine Millionenklage gegen Betreiber von größeren Internet-Raubkopierseiten eingereicht.**
- **Capcom kündigt eine PC-Umsetzung des PlayStation-Hits Mega Man Legends an.**

RENNSIMULTAION

SCHLAMMSUHLEREI

Mit **4x4 Evolution** kündigt Terminal Reality einen der ersten Titel an, zu dem im Internet PC- und Dreamcast-Spieler direkt gegeneinander antreten können.

4x4 Evolution bietet sehenswerte Schlammschlachten auf 16 schön modellierten Strecken, darunter neben klassischen Morastkursen eine vielseitige Welt vom ewigen Eis bis zur Wüste Nevadas. Im Meisterschafts-Modus werden Sie Reparaturen und Tuning an Ihrem Fahrzeug mit Preisgeldern finanzieren müssen. Das Physikmodell soll nicht nur ausgezeichnetes Fahrgefühl garantieren, sondern der Feinabstimmung Ihres Trucks im Rennen realistische Auswirkungen verleihen.

Dass Konsolen-Kids für Sie als PC-Profi keine wirkliche Herausforderung darstellen, dürfen Sie wahrscheinlich noch im Sommer klarstellen.

4x4 Evolution – Fakten
Hersteller: Terminal Reality/Take 2 Int.
Genre: Rennsimulation
Termin: Sommer 2000
Internet: www.4x4evolution.com

Ihr Hintermann beim Internetspiel könnte ein Dreamcast-Spieler sein. Drängen Sie ihn fies von der Strecke ab.



Die obligate Replay-Funktion erlaubt nicht nur Spieleredakteuren aufregende Standbilder der entscheidenden Rennszenen. Hier können Sie Ihre besten Höllenritte für die staunende Nachwelt verewigen.

PC-Player-Leser sind Gewinner

Geradezu überschüttet wurde die PC Player-Redaktionsfee Steffi mit Teilnahmekarten zu unserer Juni-Jubiläumsverlosung »90 Ausgaben PC Player«. Es folgen die Namen der glücklichen Gewinner.

Der Sonderpreis, ein poppiger VW-Käfer ging an:
- Jürgen Oschwald, Dettingen

Eine Reise nach Ägypten unternimmt:
- Daniel Düsterchick, Berlin

Die beiden Asus DVD-Laufwerke »E 608« landeten bei:
- Fabian Kockartz, Niederkassel
- Sascha Wiemer, Rötgesbutter

Je eine Grafikkarte »ASUS 6800« haben sich folgende Leser verdient:
- Florian Bäßler, Fürth
- Philip Enders, Dieburg

Stolze Besitzer einer Anubis Soundkarte »Typhoon Silver Crest Acoustic Five« sind:
- Michael Busch, Clausthal-Zellerfeld
- Markus Fasel, Essen
- Simon Gugger, CH-8500 Gerlikon
- Ludwig Neuberger, Troisdorf
- Lajos Pistorius, Östringen
- Jasmine Schönowsky, Frankfurt
- Harald Thiele, Nürnberg
- Dirk Wolter, Hemmingen
- Marco Wendel, Bühl

Je ein Spiel »Battlezone« und »Interstate 82« von Activision gehen an:
- Andreas Below, Dinslaken
- Hubert Braun jun., Nittendorf
- Sven George, Ötigheim

Über die Sportspiele »NBA« und »NHL« von Activision freuen sich:
- Holger Bär, Gemmingen
- Alfred Cyrkuaff, Lohsa
- Marcel Denecke, Minden
- Matthias Lull, Bonn
- Sebastian Luther, Neuwied
- Raik Nobereit, Wolfen
- Heiko Rost, Kassel
- Tilmann Röck, Würzburg
- Helmut Ziniel, A-Frauenkirchen

Jeweils ein »Half-Life Generation« samt T-Shirt von Havas gewannen:
- Anja Heeren, Ritterhude
- Erik Kohl, Wangerooge
- Andreas Liebich, Mitterfels
- Nico Lindner, Wardensburg
- Gerald Reimertz, Hamm
- Martin Schröder, Harburg
- Stephanie Theis, Baumatal

Diamond Grafikkarten vom Typ »Viper 2« beschleunigen bald die PCs von:
- Markus Freudenstein, Passau
- Klaus Hinsch, Erdweg
- Jochen Jockens, Kaiserslautern

Fünf verschiedene E-Mail-Games von Hasbro verstopfen die elektronischen Briefkästen von:
- Ellen Bähr, Weinheim
- Kornelia Berger, Chemnitz
- Stefan Brummund, Hamburg
- Ursula Brügmann, Altenahl
- Clemens Hofmann, Nohfelden
- Jens Guagliardo, Witten
- Holger Knieling, Selbitz
- Frank Maletz, Langenhagen
- Mathias A. Randig, Köln

Blue Bytes Gruselschocker »F 13« plus passendes T-Shirts geht an:
- Werner Bartel, Wermelskirchen
- Klaus-Michael Beyer, Stuttgart
- Michael Eglseer, Bad Birnbach
- Raoul Fiebig, Paderborn
- Ronny Pohl, Röbel
- Timm Schnelle, Mannheim
- Jochen Stein, Heilbronn
- Stefan Roßteuscher, Fürstenfeldbruck
- Jolanthe Wolf, Remscheid
- Dominik Wolter, Gronau

Eine »Millennium G400«-Grafikkarte von Matrox sein Eigen nennen kann:
- Ulf Nosthoff, Emsdetten

Mit dem »Thrustmaster Formula Pro« von Guillemot rasant um die Kurve lenken können:
- Ute Heine, Leverkusen
- Thorsten Weber, Karlsruhe

Eine »Maxi Sound Fortissimo« von Guillemot maximiert das Spielerlebnis von:
- Norbert Bluhm, Waren
- Julio Villarino, Wiesbaden

Je eine »Matrix«-Figur von Close-up Posters verschönert das Leben von:
- Jan Gutmann, Hanau
- Max Schütz, Lonnerstadt
- Maximilian Szengel

Je ein T-Shirt von Becks und Close-up Posters prägen den zukünftigen Look von:
- Ralph Echternkamp, Oldendorf
- Frank Ethner, Naumburg
- Sebastian Franz, Bayerisch Gmain
- Tim Glaus-Zuber, CH-3122 Kehrsatz
- Marko Hesse, Frankfurt/Oder
- Günter Krisch, Bad Neustadt
- Ben Macke, Berlin
- Andreas Schoolmann, Hannover
- Björn Quade, Wattenbek

Eine »Southpark«-Geschenkbox von Close-up Posters bringt der Weihnachtsmann schon jetzt zu:
- Dennis Binsfeld, Viersen
- Marcus Bohren, Vieren
- Christoph Haas, Essen
- Robert Hippin, Heidelberg
- Alexander Koch, Waigolshausen
- Joachim List, Schongau
- Peter Lößnitz, Mülsen
- Thomas Schulze-Beenhorst, Ahlen
- Henrik Wilhelm, Magdeburg

Der »UEFA-Manager« inklusive Fußball und ein von Stefan Effenberg handsigniertes T-Shirt von Infogrames trösten folgende Leser über die deutschen EM-Resultate hinweg:
- Heiner Henneke, Plön
- Marco Holst, Hamersen
- Uwe Mierzwa, Winnenden
- Björn Schok, Artlenburg
- Tobias Walter, Eichenbühl

Im passenden T-Shirt spielt dieses Quartett bald »Anstoss 3« von Infogrames:
- Christian Blechschmidt, Rüsselsheim
- Andre´ Rinke, Reimholdsham
- Markus Schampera, Baiersdorf
- Wolfgang Schmied, A-Wels

Beim Spielen von »The Longest Journey« von Egmont Interactive steht ein April-Pappaufsteller neben:
- A. Eißner, Camfelde
- Gottfried Flamminger, Zeitz
- Frank Heeren, Ritterhude
- Kristian Jarnig, A-Arnoldstein
- Jens Köhler, Berlin
- Uwe Niemann, Senftenberg
- Thomas Schampera, Baiersdorf
- Heiko Schult, Hamburg
- Marius Zagel, Stuttgart

»Dark Project« plus Lösungsbuch von Eidos verwandelt die folgenden Leute in hinterlistige Diebe:
- Tobias Enders, Butzbach
- Florian Hanschied, Geisenheim
- Anton Richter, Taufkirchen
- Carmen-Nicole Struhar, Offenbach
- Tobias Wassermann, Garssen

»Final Fantasy 8« von Eidos beflügelt demnächst die Phantasie von:
- Mirko Borgers, Moers
- Jonny Mues, Falkensee
- Robert Müller, Duisburg
- Joachim Zink, Kolitzheim

Auf eine Schatztruhe mit »Anno 1602« von Sunflowers gestoßen sind:
- Andreas Feuerstein, Bad Nauheim
- Sebastian Michaelis, Hannover
- Jan Schneider, Bonn
- Detlef Wiltsch, Düsseldorf

Mit je einer »Anno 1602 Königsedition« beschenkt werden:
- Andreas Berger, Chemnitz
- Jens Göbel, Heidenrod-Kemel
- Jonas Haase, Flensburg
- Stefan Jockl, Malsch
- Stephan Schlegl, Leinburg

»Metal Fatigue« und »Starship Soldiers« von Take 2 fordern das strategische Geschick von:
- Thomas Klaas, Siegen
- Stephan Raitl, Hohenschäftlarn
- Edgar Siewert, Bremen

Viel Spaß mit »You don't know Jack 3« von Take 2 wünschen wir:
- Otti Braun, Kreuzau-Wincks
- Thomas Fervers, Mönchengladbach
- Alois Spieß, Rotenberg

Eine Ausrüstung aus »Cyclone Digital«-Joystick, »V 4 Force-Feedback-Racing-Wheel«-Lenkrad und »Hammerhead FX«-Gamepad von Interact komplettiert die PCs von:
- Holger Knauß, Bonfeld
- Lambert Spix, Bornheim
- Michael Unterstab, Bischweier



ALLES GUTE, LOOKING GLASS!

Am 24. Mai verbreitete sich die Meldung wie ein Lauffeuer im Internet: Die Looking Glass Studios schließen wegen akuten Geldmangels. Wie konnte es trotz Hits wie »System Shock« oder »Dark Project« dazu kommen?

Nicht nur Fans aus aller Welt erwischte die Nachricht vom Looking-Glass-Ende eiskalt – auch die rund 60 Mitarbeiter waren wie vor den Kopf geschlagen. Schließlich schien eine Übernahme durch Eidos seit geraumer Zeit so gut wie sicher.

»Ich konnte nicht glauben, was Firmengründer Paul Neurath uns allen um 16 Uhr eröffnete«, erinnert sich Mike Chrzanowski, 25-jähriger Level-Designer von »Dark Project 2: The Metal Age«. »Keiner sagte auch nur ein Wort. Wir waren alle zu geschockt. Kurz darauf begannen sich einige Kollegen zu umarmen, andere hatten Tränen in den Augen.« Schließlich startete eine bizarre Feier: »Wir vom Thief-Team setzten uns zusammen und stießen mit dem Champagner, der noch von der Premieren-Party übrig war, auf unsere Erfolge und auf die Fans an, die immer für uns da waren.«



Mike Chrzanowski: »Ich habe bei Looking Glass mit einigen der kreativsten Menschen zusammen gearbeitet, die ich jemals getroffen habe.«

Erfolge gab es in der knapp elfjährigen Looking-Glass-Geschichte genug. Kaum jemand sprühte so vor Kreativität und Erfindungsgeist wie die Mannen aus Cambridge, Massachusetts. »Unsere Priorität lag auf Innovation und Spieltiefe, was unsere Titel dadurch weniger leicht zugänglich und Massenmarkt-tauglich machte«, erklärt uns Paul Neurath. »Ultima Underworld ist ein gutes Beispiel. Wir hätten einen Dungeon-Shooter produzieren können, der uns nur halb so viel Zeit und Geld wie ein Rollenspiel gekostet hätte – und er hätte sich vermutlich besser verkauft. Schaut euch Doom an.«



»Paul Neurath: Große Firmen legen immer mehr Wert auf sichere Titel, die sich in hohen Stückzahlen an große Kundenmengen verkaufen.«

Das Spiel ist aus

Die in Eigenregie veröffentlichten »Terra Nova« (´96) und »British Open Championship Golf« (´97) liefen in der Tat nicht besonders und sorgten für einen immensen Schuldenberg. Nur die Schließung einer Außenstelle in Texas rettete die Firma ´97 vor der Pleite. Selbst das höchst erfolgreiche » Thief: The Dark Projekt« (´98) stopfte nur kurzfristige Kredit-Löcher. Dazu nagten die Arbeiten am überfälligen »Attack Squadron« (Kampfflieger im Zweiten Weltkrieg) und »Deep Cover« (eine Art Thief in der Neuzeit) weiter am LG-Finanzpolster. »Wir hatten zwar eine eiserne Reserve«, so Neurath, »doch die schwand im letzten Halbjahr bei unserer Suche nach neuen Geldgebern dahin.«

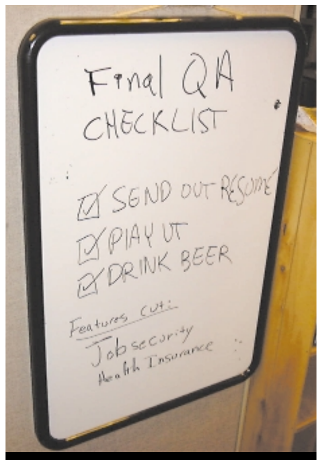
Nach einer geplatzten Übernahme durch Sony sprang Eidos als Thief-Herausgeber mit großzügigen Vorauszahlungen in die Bresche. Doch selbst finanziell angeschlagen – der Aktienkurs sank von 21 Dollar im Dezember auf fünf Dollar im März – bekam Eidos nicht genug Geld für einen Kauf zusammen. Böse Zungen, die John Romero und »Daikatana« dafür die Schuld geben, sollten nicht vergessen, dass Ion Storm Eidos gehört und dadurch wichtiger als der »freie Mitarbeiter« Looking Glass war. Auch ein pünktliches Erscheinen des Spiels hätte nicht automatisch Eidos' finanzielles Wohlergehen gesichert. Mike Chrzanowski dazu: »Warum geht es Eidos so schlecht? Sie sollten einige Spieleteams designtechnisch intensiver betreuen. Sonst bringen sie weiter Titel heraus, die keiner spielen will.«



Auf euer Wohl: Ein Fan schickte dem Looking-Glass-Team am letzten Tag vier Kisten Bier per Eilboten zu.

LOOKING-GLASS-LINKS

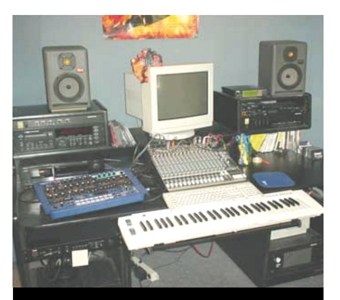
www.ttlg.com (LG-Fanseite)
www.lglass.com (Offizielle Homepage)
members.aol.com/thief2metalage (Der letzte Tag von LG)
www.pcplayer.de (Interview mit Paul Neurath und Mike Chrzanowski)



Die letzten Aufgaben der Testabteilung, notiert von Thief-2-Cheftester Dan Krikorian: Bewerbungen verschicken – »Unreal Turnament« spielen – Bier trinken.

Und die Zukunft?

Die »System Shock«-Rechte liegen bei Electronic Arts, die vermutlich das fast fertige Attack Squadron nicht mehr veröffentlichen werden. Alle anderen Namen wie Thief oder Flight Unlimited werden versteigert, um Geld für die Gläubiger freizusetzen. »Thief 3«, Abschluss der Trilogie, hängt damit völlig in der Luft. Ein inoffizielles Thief-Mission-Pack namens »The Circle of Stone and Sand« soll aber um Weihnachten auf der Fan-Seite www.ttlg.com erscheinen.



Für Sammler: Ende Juni wurde bereits die komplette Büroeinrichtung vonm Looking Glass versteigert.

Wir hoffen aus tiefstem Herzen, dass Innovation und Kreativität des Looking-Glass-Teams sich auf andere Hersteller übertragen. Etliche LG-Mitarbeiter wechselten bereits zu Irrational Games, den Mitentwicklern von »System Shock 2« (´99). Firmen wie 3DO, Raven Software, Electronic Arts und Verant (»Everquest«) veröffentlichten ebenfalls Stellenangebote. Schon seit ‘97 arbeiten einige Ex-LG-Designer und -Programmierer bei Ion Storm an »Deus Ex« (Test auf Seite 126), das in mancher Hinsicht an LG-Ttiel erinnert.

Das Schlusswort gehört Paul Neurath: »Von Ultima Underworld bis Dark Project hatten wir stets wirklich tolle Fans in Deutschland. Wir hoffen, Euch gut unterhalten und Euch die Augen für neue Spielideen geöffnet zu haben. Vielen Dank für Eure jahrelange, treue Unterstützung.« **(ra)**

KLEINE LOOKING-GLASS-HISTORIE

‘83 gründete der damals 24-jährige Paul Neurath Gryphon Software. Dort entstanden hauptsächlich Spiele für den Apple II: »Space Rogue« wurde ein Jahr später von Origin veröffentlicht, ebenso wie ´91 das legendäre »Ultima Underworld: The Stygian Abyss« (damals noch unter dem Namen Blue Sky Software).
Gegen Ende der Underworld-Entwicklungsphase wurde ein gewisser Warren Spector Verbindungsmann zwischen Origin und Blue Sky Software. Spector brachte zwar etliche eigene Ideen ins Spiel ein, der Design-Löwenanteil stammt jedoch von Looking Glass, wie sich Neuraths Mannen seit ´90 nannten. Auf der 91er CES-Spielemesse sah übrigens ein junger Programmierer namens John Carmack die texturierte 3D-Echtzeitgrafik des Rollenspiels und nahm sich vor, die Idee noch zu verbessern. Das Ergebnis, »Wolfenstein 3D«, lief zwar flüssiger, doch es besaß weder schräge Wände, texturierte Decken und Fußböden noch die Möglichkeit, nach oben und unten zu sehen oder zu springen.
´93 folgte »Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds«, ´94 das brillante Action-Adventure »System Shock« und ´96 der Strategie-Action-Titel »Terra Nova«, drei Jahre vor »Rainbow Six«. »Flight Unlimited« begründete ´94 eine Reihe von Flugsimulationen mit physikalisch korrekt simulierten Luftströmungen und fotorealistischer Grafik.



Ultima Underworld: The Stygian Abyss (‘91)



System Shock (‘94)

Unter uns

BRIAN RAFFEL

Wer schaut denn hier so skeptisch? Tja, niemand anderes als der Chef des 3D-Action-Hauses Raven Software. Er ist dafür verantwortlich, dass sich schon bald »Star Trek Voyager: Elite Force« auf unsere Monitore beamt.



»Ich würde wirklich gerne mal ein Echtzeit-Strategiespiel mit der Baywatch-Lizenz sehen.«

DAS LEBEN DES BRIAN

- 39 Jahre alt
- Verheiratet, drei Kinder zwischen drei und zehn Jahren
- Gründete Raven Software '90 mit seinem Bruder (die Idee kam ihnen '88)
- Fährt einen Ford Expedition für die »lustigen Winter in Wisconsin«
- Lieblingsessen: Sandwich mit Erdnussbutter, Marmelade und Kartoffelchips, dazu ein großes Glas Kakao
- Bisherige Raven-Titel: Black Crypt, Shadowcaster, Heretic, Hexen, Mageslayer, Take no Prisoners, Hexen 2, Heretic 2, Soldier of Fortune

Na, Brian, alles locker?
Geht so, ich trauere noch immer etwas dem Geld hinterher, das ich in meinen Jahrtausendwechsel-Bunker gesteckt habe. Immerhin haben meine Kinder jetzt einen Spielplatz, der sogar eine nukleare Explosion übersteht. Und wenn jemand 500 Büchsen Mutanten-Abwehrspray kaufen möchte, soll er mich anrufen.

Leiten wir gern weiter, abgemacht. Gemeiner Themenwechsel: Was war Dein erstes Spiel?
»The Bard's Tale« auf dem Commodore 64. Ich habe es gleich zwei Mal durchgespielt und dann noch mal auf dem Amiga. Nenn mich leidenswillig.

Wie bist Du dann in die Spieleindustrie gerutscht?
Mein Bruder Steve und ich haben lange debattiert, ob wir einen exotischen Nachtclub eröffnen oder ein Amiga-Spiel schreiben sollten. Mein Bruder hat gewonnen. Also brachten wir die Programmierer Rick Johnson und Ben Gokey mit Gratis-Cola und Dorritos dazu, uns bei der Entwicklung von »Black Crypt« zu helfen. Raven ist seither kräftig gewachsen, aber manchmal frage ich mich, ob wir nicht doch besser den Nachtclub hätten wählen sollen.

Welches war das finsterste Spiel, an dem Du mitgewirkt hast?
»Jeopardy – The Pauly Shore Edition«. Es klang gut, als der amerikanische Komödiant es uns vorgestellt hat, aber als wir wieder nüchtern waren, kehrten wir es unter den Teppich, von wo es nie wieder zum Vorschein kam.

Und was ist das beste, was Du zuletztgespielt hast?
Unser eigenes »Soldier of Fortune«. Spannende Geschichte, die dich um den halben Erdball schickt, ein Bösewicht, den du vom ersten Moment an hasst, tolle Waffen, Grafik, Level und eine KI, bei der du dich fragst, ob du gegen echte Menschen spielst. Und man kann Leuten zwischen die Beine schießen, das Zeichen eines wirklich großen Spiels.

Ende der Werbepause – welches war das schlechteste?
»Don't put that in your mouth«, in dem du als acht Monate altes Kind ein Haus in der Ego-Perspektive erforscht. Muss von einer Firma kommen, die Kunststoff-Fußleisten herstellt.

Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?
Es gibt so viele, dass mir die Auswahl schwer fällt. Aber der größte Moment, das Ereignis, das eine Multi-Milliardenindustrie samt vieler Millionen Fans am meisten beeinflusst hat: John Carmack geht an einem Computer vorbei und murmelt die unsterblichen Worte »Cool, wie funktioniert denn das?«

Jemals verhaftet worden?
Nein. Niemals. Nicht in den kontinentalen USA und ganz besonders nicht in Las Vegas. Sollte etwas anderes gedruckt werden, müsst Ihr mit scharfen Vergeltungsmaßnahmen meiner Anwälte rechnen.

Und wie bist Du, wenn du betrunken bist?
Ich bilde mir ein, dass ich wie Fred Astaire tanzen und wie Frank Sinatra singen kann. Aber man sagte mir, dass ich eher wie Ozzy Osborne tanze und wie Hulk Hogan singe.

Wenn Du eine Sache in der Spielebranche mit einem Schlag ausradieren könntest, ...
... dann wären es Bugs! Ich sage den Programmierern hier immer wieder, sie nicht länger einzubauen, aber sie hören einfach nicht auf mich.

Gewalt in Spielen: berechtige Sorge oder Medienhysterie?
Die Medien haben einfach einen neuen Säbel zum Rasseln entdeckt. So lange das Produkt eine Altersempfehlung trägt und Eltern aktiv mit aussuchen, was ihre Kinder spielen, ist alles in Ordnung.

Hand aufs Herz: Wolltest Du nach einer Runde »Doom« schon mal jemanden verprügeln?
Nein, nur, wenn ich abends um halb zwölf von einem Typen angerufen werde, der mir etwas verkaufen will.

Fünf Worte, die Dich beschreiben.
Fantastisch, genial, witzig, gut aussehend, bescheiden.

Worüber beschwerst Du Dich in einem Hotel am ehesten?
Die Möbel sind immer zu groß, um durch das Fenster zu passen.

Was hast Du im Moment in Deinen Taschen?
Glück gehabt – heute habe ich Hosen an. Mal sehen ... einen Yoda-Pez-Spender, 37 Cents und ein Knäuel purpurnes Hosenfutter.

Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?
Unausweichliche Zukunft. Aber was fragt Ihr mich? Ich besitze einen Betamax-Videorecorder und habe Bob Dole gewählt.

Welches Spiel sollte nach schon längst in Entwicklung sein?
Ich würde wirklich gern mal ein Echtzeit-Strategiespiel mit der Baywatch-Lizenz sehen.

Wo geht's jetzt hin?
Zu meiner Diskussionsrunde. Heute Abend lautet das Thema: »Christian Slater: Wann wird Hollywood erkennen, dass er kein Action-Held ist?«

RÄTSELN UND

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 600 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17”-Monitor, Guillemot 3D Prophet (GeForce 256), 20 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 131 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.

Motocross Madness-Wettbewerb | ... Fighter (LucasArts) | Spiel von Chris Taylor (Dungeon ...) | Arbeitsspeicher | Speichermedium der Playstation 2 | Hauptfigur v. Half-Life: Opposing Force | Einheit in Alarmstufe Rot 2 (...-Trooper) | Nachfolger v. Apache Longbow | Kfz.-Kennzeichen f. Neubrandenburg | Rettungszauber in Everquest

russ. Entwickler von Iron Strategy | 2 | Draculas Erzfeind

Messiah-Rebell | Musikdateiformat | Taste | ... Live 2000 | Grafikkarten-Herst. | 8

Linux-Oberfläche | Grafikstandard (320*200, 4 Farben) | 4 | Autor des Dracula-Romanes

in Alarmstufe Rot 2 erstmals bewaffnet | Datei senden | 3D-Chip (Power...) | Unterwasser-Strategiespiel (2. Wort) | Zeichen f. Beryllium

neues Lager f. Gegenstände in Diablo 2 | Final-Fantasy-8-Held | Erfinder von Larry (Vorname) | Q3A-Abschnitt (max. 4 Level) | Schauplatz in Force Commander

für DOS-Sound nötige Einstellung | Strategiespiel von SSI (... General) | 6 | digitaler Video-ausgang | nicht fern

Abk. für natürlicher Logarithmus | normte u.a. Firewire | Namenszusatz der GeForce 2 | Online-Anbieter

NOD-Gebäude (C&C) | cheatsicherer Diablo-2-Charakter | Computerspiel mit Pamela Anderson | Stormbringer-Held (Vorname) | starker Zweig

Draculas Lieblingsspeise | imperiale Einheit (Force Comman.) | Pfeilart in Dark Project 2 | 7 | Schnittstelle u.a. f. Scanner | Ort der Handlung v. Might & Magic 6

Landstrich in Might & Magic 8 | 5 | Combat ... Patrol, ... Warrior | amerik. Einheit in Alarmstufe Rot 2 | 3D-Soundschnittstelle von Creative | Datei mit Progr.-Einstellungen (Endung)

ehemalig (Vorsilbe) | Adventure von American McGee | Kfz.-Kennzeichen f. Peine | Abk. für Registertonne | neben der Grafik für Spiele wichtig | 1

Produzent von Medicopter 117 | neues Volk von Anno 1503 | Raymans Feinde

Polygonoberfläche | 3 | Windows-Schnittstelle für Spiele | Länderkennung f. Indonesien

1. Preis: ein Spiele-PC im Air-Brush-Look

2. - 6. Preis: **Je eine Special-Edition »Vampire: Die Maskerade Redemption« mit T-Shirt und Soundtrack**

7.-11. Preis: **Je ein Spiel »Vampire: Die Maskerade Redemption« mit T-Shirt**

12.-16. Preis: **Je ein Spiel »Vampire: Die Maskerade Redemption«**

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8

Einsendeschluß ist der 28.7.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Activision.



Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 7/2000.

GEWINNEN!



ALTERNATE COMPUTERVERSAND GMBH DAS PASST!
www.alternate.de

Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

... und 15 mal Vampire: Die Maskerade Redemption

(5x als Special-Edition mit T-Shirt und Soundtrack)



Gewinner aus 6/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Diablo Armin Büscher, Unna
Je ein Spiel: Diablo Malte Casper, Braunschweig • Thomas Groß, Kaiserslautern • Alexander Heil, Niddatal 1 • Holger Klotz, Lemgo • Björn Lorenz, Elbtal • Judit Schlenzig, Neuwied • Adrian Schmid, Karlsfeld • Jendrik Schmidt, Kiel • Daniel Seifarth, Machern • Christopher Stein, Oestrich-Winkel

* Abbildung ähnlich

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
2	(3)	PLANESCAPE: TORMENT	BLACK ISLE/INTERPLAY
3	(25)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
4	(2)	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTVISION
5	(5)	BALDUR'S GATE	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
6	(6)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
7	(18)	SOLDIER OF FORTUNE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
8	(4)	FINAL FANTASY 8	SQUARESOFT/EIDOS INTERACTIVE
9	(19)	DIABLO	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
10	(10)	ULTIMA 9	ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
11	(13)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
12	(11)	COMMAND & CONQUER 3	WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
13	NEU	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
14	(7)	HALF-LIFE (deutsch)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
15	(14)	DARK PROJECT 2: THE METAL AGE	LOOKING GLASS/EIDOS INTERACTIVE
16	(8)	ANSTOSS 3	ASCARON/INFOGRAMES
17	NEU	MESSIAH	SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY
18	(–)	DIE SIEDLER 3	BLUE BYTE SOFTWARE
19	(16)	STAR TREK	ARMANDA ACTIVISION
20	(27)	HOMEWORLD	RELIC/HAVAS INTERACTIVE

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Mai 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	NEU	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD	RAVENSBURGER INTERACTIVE
2	(1)	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER	KOCH MEDIA
3	(6)	BIG BROTHER: THE GAME	INFOGRAMES
4	(2)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
5	(-)	CAESAR 3	HAVAS INTERACTIVE
6	NEU	STARLANCER:	MICROSOFT
7	NEU	YOU DON'T KNOW JACK 3	TAKE 2 INTERACTIVE
8	(4)	COMMAND & CONQUER 3	WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
9	(3)	F1 2000	EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
10	NEU	EURO 2000	EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
11	(9)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
12	(10)	PHARAO	IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE
13	(7)	STAR TREK: ARMADA	ACTIVISION
14	(5)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
15	(8)	ANSTOSS 3	ASCARON/INFOGRAMES
16	NEU	SIMCITY 3000 DEUTSCHLAND	ELECTRONIC ARTS
17	(12)	AUTOBAHN RASER 2	DAVILEX SOFTWARE/KOCH MEDIA
18	(13)	HALF LIFE: GENERATION	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
19	NEU	THE LONGEST JOURNEY	FUNCOM/EGMONT INTERACTIVE
20	(18)	ANNO 1602 KÖNIGSEDITION	SUNFLOWERS/INFOGRAMES

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 20.05.–03.06.2000.

USA-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	NEU	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2.EDITION	DISNEY INTERACTIVE
3	(3)	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
4	(2)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE
5	NEU	EVERQUEST: RUINS OF KUNARK	989 STUDIOS
6	(-)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	MICROSOFT
7	(-)	ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES	HASBRO INTERACTIVE
8	(-)	STARCRAFT	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
9	(-)	JANE'S WW 2 FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS
10	(5)	SIMCITY 3000	MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Quelle: PC Data Mai 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(2)	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	EIDOS INTERACTIVE
3	(3)	SOLDIER OF FORTUNE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
4	(9)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
5	NEU	TACHYON: THE FRINGE	NOVALOGIC
6	NEU	EURO 2000	EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
7	(8)	DELTA FORCE 2	NOVALOGIC
8	(-)	STARLANCER	MICROSOFT
9	(-)	HALF-LIFE: GENERATION	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
10	(–)	THIEF 2: THE METAL AGE	LOOKING GLASS/MICROSOFT

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Mai 2000.

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Cryo:

3 TENNIS-SETS

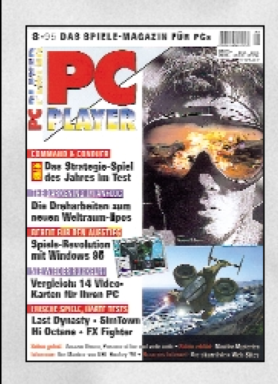
(SCHLÄGER UND T-SHIRT SAMT SPIEL ROLAND GARROS 2000)

Gewinner:
Hannes Braun, Lörrach
Jörg Hoogestraat, Emden
Andre Janssen, Dingdem

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

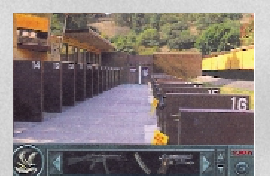
DIE GRUFT

Es stand in PC Player 8/95 – die Spielewelt vor fünf Jahren





Bizarre Hardware: Gamepad mit integrierten Boxen.



In Arbeit: Sierras videolastiges »Police Quest SWAT«.

Kommandieren im Sommerloch

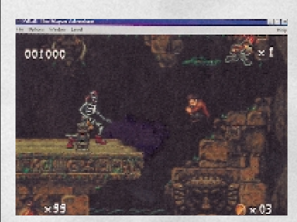
Von so vielen hochkarätigen Titeln wie in dieser Ausgabe konnten wir vor fünf Jahren nur träumen. Allein **Command & Conquer** sorgte für durchwachte Nächte vor Redaktionsschluss. Und für viele, viele Trittbrettfahrer und Nachfolger. In einem Special nahmen wir obendrein erstmals Budget-Versionen bekannter Titel unter die Lupe: Die Geburtsstunde der Sparschwein-Rubrik hat geschlagen.

Im Hardwareteil beschäftigte sich Henrik Fisch gleich mit 14 Grafikkarten, damals noch völlig 3D-unbeschleunigt. »Die Hälfte davon stürzt entweder unter Windows regelmäßig ab oder weist andere Mängel bei Treibern oder Installation auf«, so Henriks ernüchtertes Fazit. Gurkenfirmen wie Spea, Number Nine und Miro gibt's denn auch heute nicht mehr. **(ra)**





Die Mutter aller Schlachten: »Command & Conquer« läutet die bis heute andauernde Blütezeit der Echtzeit-Strategiespiele ein.





Heißes Thema: Windows 95. Neben Neuentwicklungen wie »Pitfall: The Mayan Adventure« laufen auch alte Schätze wie »Descent«.

Die fünf besten Spiele

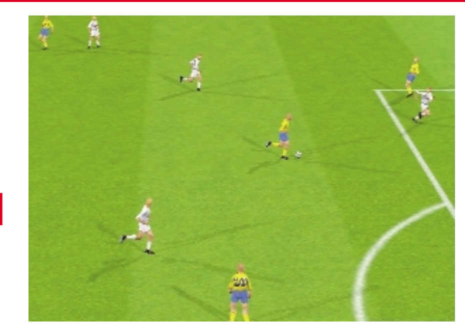
- Command & Conquer (91 Punkte)
- Action Soccer (82 Punkte)
- Hi-Octane (77 Punkte)
- Last Dynasty (77 Punkte)
- A4 Networks (76 Punkte)

Damals gesagt

»Für »NHL 96« benutzen wir erstmals Super VGA – aber nur für Pentiums.« (Ken Sayler, Produzent, EA Sports)

Damals gelästert

»Falschparken ist unterhaltsamer als dieses tumbe Rennspiel.« (Heinrich Lenhardt über »Rally Championship«)



NACHSPIEL



Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.

KURZBESCHREIBUNG

Bei »Anstoss 3« managen Sie eine Fußballmannschaft von der Regionalliga bis hin zur Champions-League. Sie führen Verhandlungen mit Teamsponsoren, kümmern sich um Fanartikel, begeben sich auf die Suche nach neuen Spielern oder greifen als Trainer ins Geschehen ein. Neben einem 3D-Part wurde auch wieder der reine Text-Modus des ersten Teils eingebaut.

TESTER-MEINUNG

Alex Brante, unser freier Fußball-experte, raunzte anerken-nend: Durch seine Flut an Optionen und der damit verbundenen Langzeitmotivation hatte sich das Programm den Gold-Player förmlich erarbeitet. Der 3D-Darstellung konnte Alex jedoch wenig abgewinnen. Manfred bewunderte das Zusammenspiel der unterschiedlichen Spielelemente, befürchtete allerdings, dass er sich in seiner Freizeit niemals damit beschäftigen wird. Dafür ist ihm das Spiel einfach zu zeitaufwändig. Thomas schreckte ein wenig das trockene Büro-Ambiente. Aber alles sei Gewöhnungssache. Und so musste Thomas dann auch festhalten: »In Anstoss 3 gibt es mehr Handlungsmöglichkeiten als in einem Dutzend anderer Spiele.«

Zur Feier des Erfolges wird ein Feuerwerk abgebrannt. Bug-Raketen gab es leider auch etliche.

HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft **PC FUN** erzählte uns von sensationellen Verkäufen in den ersten zwei Tagen. Inzwischen hat sich das zwar ins Gegenteil verkehrt, die Gründe sieht Fioretti aber vor allem im mangelhaften Kopierschutz und weniger in technischen Problemen. Beschwerden gab es nur wenige, überwiegend seien die Kunden zufrieden. Für die Zukunft sieht Fioretti allerdings wenig Perspektiven für Managerspiele. Mit Anstoss3 sei das Genre ausgereizt, außerdem habe es bereits zu viele Programme dieser Art gegeben.

LESER

Man konnte den Eindruck gewinnen, dass unsere Leser von zwei verschiedenen Programmen reden. Die erste Gruppe hält Anstoss 3 trotz der Updates für ein bugverseuchtes Ärgernis. **Georg Kiehbacher** (Ichenhausen) formulierte: »Ich bin stocksauer auf Ascaron. Nach dem neusten Patch 1.10F läuft das Spiel im Grafik-Modus schlechter als vorher. (...) Jetzt sind schon vier Monate ins Land gegangen und wir haben immer noch riesige Probleme.« Weiter **Marcel Acklin** (Niederlenz): »Anspruch und Wirklichkeit klaffen auseinander. Selbst nach dem neusten Patch ist der 3D-Modus noch lange nicht so, wie er sein sollte.«

Die andere, ungefähr gleichstarke Gruppe beschreibt die Sache völlig anders. **Simon Kotula** (Bielefeld): »Für mich ist Anstoss 3 der beste Fußballmanager und zwar in allen Kriterien. Die Bugs wurden weitgehend behoben, also braucht man darüber kein Wort zu verlieren.« Oder **Marlon Heinz** (Fitten): »Das Spiel ist jede Mark wert. Anstoss 3 hat den richtigen Weg zwischen Ernst und Fun gefunden. Nicht so kindisch wie Kurt, aber auch nicht so trocken wie der Bundesligamanager.« Wir können uns diese Meinungs-Diskrepanz kaum erklären. **(uh)**

Leser-Charts

Ein eigenartiges Verharren auf Platz 8: Die Gruppe der Managerfreunde scheint klar umrissen und schnell mobilisierbar.

Februar 2000	Platz 8
März 2000	Platz 8
April 2000	Platz 8
Mai 2000	Platz 16

Chart-Erfolge

Aus dem Stand auf den ersten Platz: Wenn alle deutschen Programme so durchstarten würden, hätten wir in der BRD kein Standortproblem mehr.

Februar 2000	Platz 1
März 2000	Platz 2
April 2000	Platz 5
Mai 2000	Platz 8

HERSTELLER: ASCARON

Für Marketing Direktor Bernd Almstedt von Ascaron ist »Anstoss 3« der reinste Honigkuchen: bislang wurden über 140 000 Spiele verkauft, was sowohl für Ascaron als auch für Publisher Infogrames einen neuen Verkaufsrekord bedeutet. Gründe sieht er vor allem in der konsequenten Weiterentwicklung des Vorgängers und im Eingehen auf Kundenwünsche. Der neueste Patch 1.10 bessert, so sagt er, nicht nur letzte Bugs aus, sondern verändert auch Spielelemente wie die Formbewertung. Kunden hatten dieses Spielelement online kritisiert und Almstedt ist auf die blitzartige Reaktion sehr stolz. Bugprobleme solle man nicht überbewerten; die meisten Kunden hätten gar keine Probleme gehabt, und die verbliebenen Schwierigkeiten seien oft auf technische Konflikte (wie etwa eine alte DirectX-Version) zurückzuführen.

WERTUNG

HERSTELLER: Ascaron/Infogrames
GENRE: Wirtschafts-Simulation
Test in 3/2000
www.anstoss3.de



BUGREPORT

Programmfehler, Systemabstürze aber auch Nachbesserungen gab es in diesem Monat wieder en masse. Die Details lesen Sie hier.



Nach über drei Jahren erschien doch tatsächlich noch ein Patch zum ersten Diablo.

DIABLO

Unerträglich lange warteten Spieler und Redakteure auf die Fortsetzung des mit Vorschusslorbeeren überhäuften Rollenspiels. Wir fanden jetzt den vermutlichen Grund für die ewigen Terminverschiebungen. Während der Entwicklung von »Diablo 2«, das wir in dieser Ausgabe auf Herz und Nieren testen (siehe Seite 118), arbeitete Blizzard noch an einem Update für den immerhin drei Jahre alten ersten Teil. Der Patch 1.08 erleichtert die Abenteuer im populären »battle.net«: Die Chat-Funktion kann nun mit der Tabulator-Taste direkt aufgerufen werden. Bei Überlastung des Servers erscheint jetzt eine Fehlermeldung.

Kleinere technische Probleme, die das Spiel gelegentlich heimsuchten, beseitigte Blizzard ebenfalls. Und zur besseren Übersicht werden jetzt endlich die Spielstände in einem eigenen Verzeichnis abgelegt.

www.blizzard.com

NEED FOR SPEED PORSCHE

Im jüngsten Ableger der »Need for Speed«-Serie haben endlich auch Autofreunde mit kleinem Geldbeutel die Gelegenheit, im Porsche durch die Gegend zu düsen – sofern Sie Ihre Mäuse, die Sie nun für Ihren Traumwagen nicht mehr ausgeben müssen, in eine richtige Grafikkarte investieren. Denn auf einigen Boards bleibt den schnellen Flitzern manchmal die Luft weg und das Spiel startet erst gar nicht. Electronic Arts weiß über das Problem Bescheid und schafft hoffentlich in Form eines Patches Abhilfe.

www.ea.com

ARCATERA

PATCH AUF CD A

Kein leichtes Spiel in der Stadt Senora. Unfreiwillig und ziemlich häufig werden die mutigen Helden des Spiels vom Programm zur Windows-Oberfläche gebeamt. Der Tester führte die Abstürze auf die Beta-Version zurück, doch leider wurde auch die Verkaufsversion nicht von den Bugs verschont, was zahlreiche Leser-Mails und Foren bestätigen (siehe auch die Fragestunde in unserer Rubrik Tipps und Tricks, Seite 163). Auf unserer Heft-CD finden Sie schon den zweiten Patch, der leider noch nicht alle Bugs beseitigt. So verhaken sich weiterhin Ihre Figuren, der PC schmiert hin und wieder ab, logische Fehler im Spielverlauf sind immer noch nicht alle ausgemerzt. Sicherlich werden die Entwickler der Westka Studios noch ein Weilchen mit den vielen Fehlern kämpfen.

www.arcatera.de



Der neue Patch behebt kleine Grafikprobleme und logische Fehler in Tzar.

TZAR

Im Echtzeit-Strategiespiel »Tzar« hatten Spieler in manchen Fällen Probleme mit ihren Finanzen. Das Programm zeigte die eigenen Goldvorräte nicht immer richtig an. Clevere Spieler machten sich im Kampf den Todes-Zauberspruch zu Nutze, um nicht nur den Gegner, sondern auch dessen Gebäude zu plätten. Beim Auswählen der Gebäude kam es vor, dass das darauf erscheinende Menü zu flackern begann. Aufatmen ist angesagt. Der Patch 1.05 auf unserer Heft-CD A löst nun die genannten Probleme.

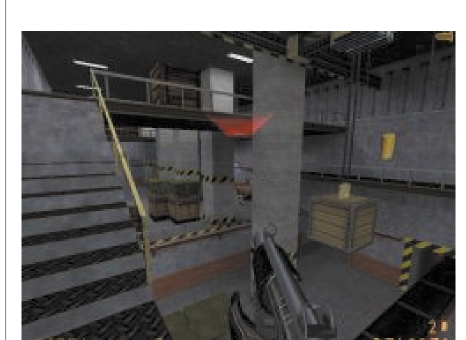
www.talonsoft.com

HALF-LIFE: TEAM FORTRESS



Der Dauerbrenner unter den Ego-Shootern bekam einen erneuten Feinschliff verpasst. Ihre Gegner hatten zuvor die Möglichkeit, durch Wände zu feuern und konnten Sie somit erledigen, wenn Sie sich sicher glaubten. Nicht die einzige tödliche Gefahr: Die eigenen Abwehrgeschütze feuerten gern mal auf ihre stolzen Besitzer. Ebenfalls Schwierigkeiten machte auch die Punkteliste, die nicht richtig funktionierte. Zusätzlich zur Fehlerbehebung bauten die Designer jetzt gleich neue Features ins Spiel ein: Neben drei neuen Karten gibt es beispielsweise einen neuen »Zuschauer-Modus« und eine Unterstützung für Mäuse mit mehreren Tasten. **(dk)**

www.sierra.com



Mit dem neuen Patch werden nicht nur die Fehler behoben, sondern auch viele Verbesserungen hinzugefügt. (Bild: Half-Life deutsch)

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

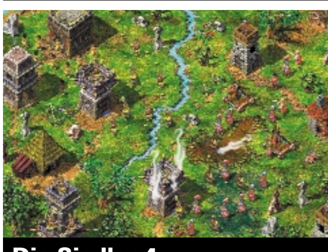
Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.


Escape from Monkey Island


JB: The World is not enough


Mech Warrior 4


Die Siedler 4


Star Trek: Away Team


Stupid Invadors

AUF DIESE SPIELE FREUEN SICH DIE LESER AM MEISTEN*

1 Diablo 2
2 Black & White
3 Baldur's Gate 2
4 Duke Nukem Forever
5 Halo

*Auswertung von knapp 2000 Leser-Mitmachkarten

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	Oktober 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	September 2000
Battle Isle 4	Blue Byte Software	Strategie	September 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Terminal Reality/Take 2 Int.	Action	Oktober 2000
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	September 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 2000
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	3. Quartal 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2000
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2000
Cultures	THQ	Strategie	September 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	3. Quartal 2000
Demonworld 2	Ikarion	Strategie	September 2000
Descent 4	Parallax Studios/Interplay	3D-Action	4. Quartal 2000
Desperado	Spellbound/Infogrames	Strategie	4. Quartal 2000
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2000
Escape from Monkey Island	LucasArts/THQ	Adventure	November 2000
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	4. Quartal 2000
FIFA 2001	EA Sports/Electronic Arts	Sportspiel	3. Quartal 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	Oktober 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose/Hasbro Int.	Rennspiel	3. Quartal 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action-Adventure	Oktober 2000
Halo	Bungie Softw./Take 2 Int.	Action	März 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual Ent./Take 2 Int.	Action	September 2000
Hidden and Dangerous 2	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action-Strategie	November 2000
Icewind Dale	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 2000
KISS Psycho Circus	Third Law 1st/Take 2 Int.	Action	3. Quartal 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	3. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	März 2001
Mech Warrior 4	Fasa Interactive/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Synetic/THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
NBA 2001	EA Sports/Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	Oktober 2000
Planescape: Torment 2	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	November 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Project IGI	Eidos Interactive	3D-Action	3. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	November 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Rune	Human Head Studios/Take 2 Int.	Action	September 2000
Sacrifice	Shiny/Interplay	Echtzeit-Strategie	September 2000
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	4. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Prod./Hasbro Int.	Adventure	3. Quartal 2000
Starfleet Command 2	14° East/Interplay	Action-Strategie	November 2000
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven Software/Activision	3D-Action	3. Quartal 2000
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	LucasArts/THQ	Action	Oktober 2000
Stonekeep 2: Godmaker	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	Dezember 2000
Stupid Invadors	Ubi Soft	Adventure	Oktober 2000
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	November 2000
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	August 2000
Sydney 2000	Eidos Interactive	Sportspiel	3. Quartal 2000
Techno Mage	Sunflowers/Infogrames	Action-Adventure	3. Quartal 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	Januar 2000
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	3. Quartal 2000
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	4. Quartal 2000

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

BATTLE ISLE
DER ANDOSIA KONFLIKT

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Cauldron/Blue Byte
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** www. Bluebyte.de, www.cauldron.sk

■ **Besonderheiten:** 3D-Welt ■ Mixtur aus rundenbasierten und Echtzeit-Elementen ■ Forschungsbaum ■ Zwei Kampagnen mit 23 Missionen ■ Wettereffekte, Jahreszeiten und Gezeiten ■ Mehrspieler-Modus für acht ■ 40 Einheiten und 25 erweiterbare Gebäude


Die reizvollen Landschaften warten mit Gebirgen, Gewässern, Bäumen, Felsen und Brücken auf. Die roten Strahlen sind Energieströme, die zur Versorgung der Gebäude benötigt werden.

Endlich riskiert mal einer was. Die kommende Folge der legendären deutschen Strategie-Serie überrascht mit einem völlig neuen Spielkonzept.

Abgesehen vom '97 mäßig erfolgreichen Söldnerepos »Incubation – Battle Isle Phase 4« war in der Battle-Isle-Serie stets das Produzieren und Herumscheuchen großer Armeeverbände gefragt. Und genau dieser Aufgabe stellen Sie sich auch bei »Der Andosia Konflikt«.

Die in Zeichentrick-Sequenzen erzählte Hintergrundgeschichte (in der übrigens auch einige Incubation-Charaktere mitmischen) versetzt Sie auf den fiktiven Planeten Chromos. Sämtliche in den Vorgängern ausgefochtenen Imperator-Kriege sind längst Vergangenheit, doch in Gestalt einer Religionsführerin rückt neues Unheil heran. So lautet das griffige Motto der »Kinder von Haris«, wie sich selbst nennen: »Frieden durch Krieg«. Ihre Macht beziehen die Spinner von einem Sekret namens Andosia, und um den Besitz dieser Substanz tobt ein Krieg, der sich über zwei Kampagnen erstreckt.

Echtzeit-Runden

Spieltechnisch geht der Andosia Konflikt völlig neue Wege. Mit den slowakischen Entwicklern von Cauldron – die bislang mit »Spellcross« gerade mal ein erwähnenswertes Spiel produziert haben – übernimmt erstmals ein Außer-Haus-Team die Programmierung einer Battle-Isle-Folge.

Das Spielfeld zeigt sich im genretypischen 3D-Gewand, das sich wie üblich stufenlos zoomen und drehen lässt. Der Spielverlauf mit seiner Mixtur aus rundenbasierten und Echtzeit-Elementen ist da schon ungewöhnlicher. Sämtliche Gefechte laufen im Rundentakt ab, der komplette wirtschaftliche Teil dagegen in Echtzeit. Dies betrifft sowohl den Gebäudebau, als auch die Produktion von Einheiten, die Gewinnung von Rohstoffen und das Tüfteln an neuen wissenschaftlichen Errungenschaften. Ihr Forscherfleiß entscheidet oftmals über das Wohl und Wehe in den insgesamt 23 Missionen, denn durch die fachgerechte Kombination mehrerer Rohstoffe dürfen Sie nach entsprechenden Forschungen praktisch alles verbessern: Waffen, Gebäude und natürlich auch die Einheiten. Extreme taktische Bedeutung haben die jahreszeitlichen Verhältnisse, vom Regenschauer über mondlose Nächte bis hin zum Gezeitenwechsel, denn die beeinflussen die Schlagkraft einzelner Truppentypen enorm. Darüber hinaus werden Klimaveränderungen und Tag/Nachtphasen auch optisch eindrucksvoll veranschaulicht. Soviel grafische Pracht hat allerdings auch ihren Preis, als Minimal-Konfiguration empfiehlt Blue Byte einen Pentium II/300 und 64 MByte RAM. **(md)**


Wettereffekte werden stets visuell dargestellt. Hier geht gerade ein Regenschauer auf ein paar tropfnasse Infanteristen runter.


Im dunklen Mondschein schlägt die Stunde der verstohlen agierenden Fußtruppen.



Bauen, kämpfen und erobern: Seit geraumer Zeit werkelt die Mülheimer Softwarefirma am vierten Spiel um die erfolgreichen Einwanderer.

DIE SIEDLER 4

Der Tempel der Mayas steigert die Mana-Kraft.

SPIELFAKTEN

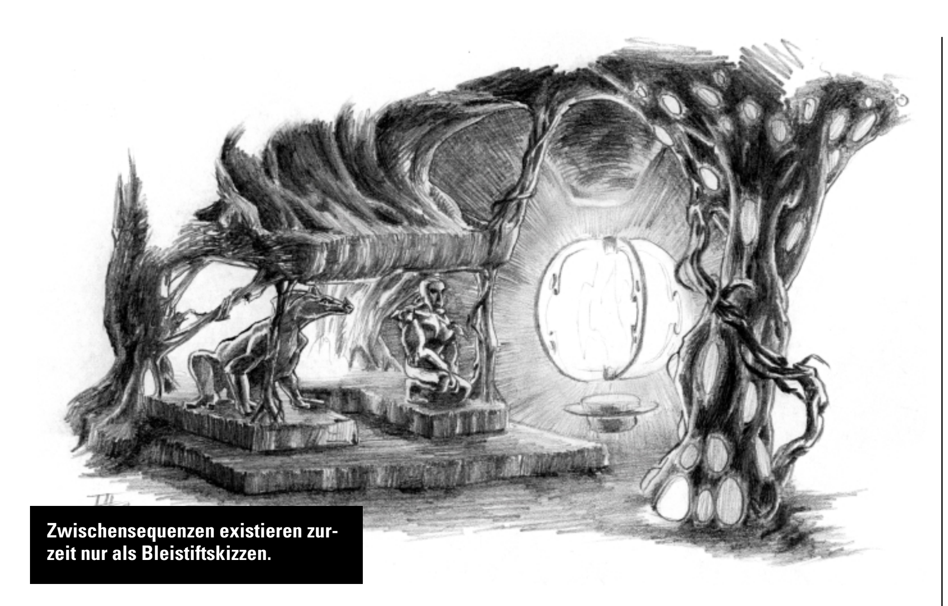
- **Hersteller:** Blue Byte Software
- **Genre:** Aufbausimulation
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.bluebyte.de
- **Besonderheiten:** Zwei neue Völker plus ein vom Computer gesteuertes Volk ■ Zoom-Funktion ■ Detailliertere Grafik ■ Stärkere Schiffe ■ Kooperations-Modus ■ Bis 14 Spieler gleichzeitig

Greencard hin oder her: Blue Byte stellt bald neuen Siedlern zum vierten Mal ein Visum aus.

Nicht jedes Wesen ist zur gemeinen Arbeit verdammt: Auf dem Olymp vergnügen sich die aus dem dritten Teil bekannten Götter. Alle Götter? Nein, die drei Herrscher über die Völker des letzten Teils müssen zur Strafe für ihre maroden Führungsqualitäten dem Universum einen neuen Anstrich verpassen.

Der Verzicht aufs süße Leben wird natürlich nicht von allen begrüßt. Deshalb zettelt Morbus gegen den obersten Gott »Ihn« eine Revolte an. Weil die aber in die Hose geht – und damit die anderen Götter nicht auf ähnlich dumme Gedanken kommen - wird Morbus für alle Zeiten auf die Erde verbannt. Entzürnt über diese grauenvolle Bestrafung zaubert er sich ein eigenes Volk, das jedoch mit dem Öko-Lebensstil seiner Kollegen nicht viel gemeinsam hat. Dieses neue »Dunkle Volk« möchte sich nicht einfach nur an der Arbeit und den Ressourcen seiner Gegner laben, sondern übernimmt die Rolle der ersten größeren Umweltverschmutzer. Nicht übermächtige Armeen sind nun die Unheil bringende Gefahr, sondern bucklige Gärtner, die unentwegt durch die Ländereien schreiten, um so genanntes Schattenkraut zu pflanzen. Das hübsche Blümchen entzieht dem Boden alle Nährstoffe und verdorrt anschließend. Zurück bleibt Einöde, welche die Siedler nur mit viel Mühe wieder in blühendes Land verwandeln können. Um die bösen Schergen zu schlagen, müssen Sie deren Tempel erobern und das verdorrte Land mit Ihren eigenen Gärtnern rekultivieren. Ein Alleingang gegen die finsteren Gesellen ist dabei nicht unbedingt ein kluger Schachzug: Bündnisse mit anderen Völkern sind sehr zu empfehlen. Einige Missionen in der Kampa-

»Bündnisse mit anderen Völkern sind sehr zu empfehlen.«



Zwischensequenzen existieren zurzeit nur als Bleistiftskizzen.

gne sind sogar darauf angelegt, dass Sie nur mit vereinten Kräften eine Chance haben. Und denken Sie nicht, dass Sie den Spieß umdrehen können: Als Spieler dürfen Sie selbst nicht in die Rolle der Bösen schlüpfen – das Dunkle Volk bleibt allein dem Computer vorbehalten.

Neue Völker braucht das Land

Wer den Vorgänger kennt, wird sich schnell wieder zurecht finden. Die alteingesessenen Römer bekommen von den Designern eine Aufenthaltsverlängerung, die aus dem dritten Teil bekannten Asiaten und Ägypter hingegen packen ihre Koffer und machen Platz für zwei neue Kulturen: Mayas und Wikinger. Diese unterscheiden sich nicht nur rein optisch voneinander, sie bauen auch unterschiedliche Waffen und hexen mit Priestern auf ihre eigene Weise. Um ihre Göter wohlzustimmen, stellt jedes Volk eine bestimmte Sorte Alkohol her und muss dafür über entsprechende Rohstoffe verfügen. Der ausschlaggebende spielerische Unterschied der drei Kulturen ist ihre eigene Spezialeinheit. So verfügen die Mayas über blasrohrbewaffnete Krieger, dieWikinger besitzen kräftige Axtkämpfer während die Römer Heiler einsetzen. Selbstverständlich hat jede Rasse auch ihre eigene Kampagne. Schöne Frauen dagegen tauchen im vierten Teil nicht auf: Aufbauen und siedeln bleibt – zumindest im Hauptprogramm – reine Männersache.

Große Änderungen im Spielprinzip sind nicht vorgesehen. Sie müssen mit einer Handvoll

Das Dunkle Volk will das gesamte Leben auf der Siedler-Welt auslöschen.



Grafisch ähnelt Teil vier seinem Vorgänger.

Arbeiter und einem begrenzten Warenbestand eine blühende Ortschaft gründen. Der Schlüssel zum Erfolg ist dabei der effektive Umgang mit Ihren Ressourcen. Sie errichten beispielsweise einen Bauernhof, der in regelmäßigen Abständen eine bestimmte Menge Getreide produziert. Dieses wird in Mühlen zu Mehl verarbeitet und in Bäckereien mit aus nahestehenden Brunnen entnommenem Wasser zu Brot gebacken. Mit diesem Brot wiederum füttern Sie Ihre Arbeiter, die in Bergwerken Rohstoffe abbauen. Rohstoffe benötigen Sie zum Aufbau der existentiell notwendigen militärischen Gebäude. Denn Erweitern können Sie Ihr besiedeltes Gebiet nach wie vor nur durch das Setzen von Wachtürmen an Ihren Landesgrenzen. Daraufhin enttarnt sich auch das umliegende und zuvor abgedunkelte Terrain. Sollte dagegen irgendwo in der Versorgungskette ein Engpaß auftreten, kommt im schlimmsten Fall die gesamte Produktion zum Erliegen.

Mehr denn je ist eine sprießende Siedlung ausschlaggebend für den Sieg. Früher genügten Gold und Geschmeide, um Ihre Soldaten davon zu überzeugen, dass der Feind ins Jenseits gehört. Jetzt aber bestimmt die Größe und der Erfolg Ihres Reiches die Kampfkraft der Truppen. Sind Sie nach einiger Zeit Herrscher über eine blühende Landschaft und überschütten Ihre Soldaten mit allen benötigten Rohstoffen, sind die Jungs entsprechend motiviert, für Sie zu kämpfen. Bleibt der wirtschaftliche Erfolg unter Ihrer Führung dagegen aus, ist das Selbstvertrauen und damit die Kampfkraft der Truppen weitaus geringer. Gekämpft wird übrigens nicht nur zu Lande, auch der



Die Römer bleiben erhalten. Grafisch wurden sie aber etwas aufgepeppt.



Eisen und Holz werden in der Waffenschmiede verarbeitet.

Die Siedler 4



Die Siedlung der Mayas: Das Benutzer-Interface ist noch nicht ganz fertig.

Um die Erde zu retten, muss der Tempel dieser bösen Kolonie vernichtet werden.



Die Wikinger sind eines der beiden neuen Völker.

Einsatz von Kriegsschiffen spielt nun eine größere Rolle. Besondere Mühe gab sich Blue Byte dabei, das beim Vorgänger etwas hakelige Wegfindesystem der Schiffe zu verbessern. Natürlich baut jedes Volk unterschiedlich starke und schnelle Wassergefährte. Und die dürfen Sie nicht nur gegen den

»Größe und Erfolg Ihres Reiches entscheiden über die Kampfkraft der Soldaten.«

PC, sondern auch gegen menschliche Gegner in die Schlacht schicken. Im Multiplayer-Modus treten (entweder im Netzwerk oder über das Internet) bis zu 14 Spieler mit- oder gegeneinander an. Per Voice-Chat halten diese dann auch verbalen Kontakt, um Angriffe besser zu koordinieren. Neben dem Team-Modus gibt es auch ein »Wettsiedeln«, bei dem nicht die Vernichtung des Gegners im Vordergrund steht, sondern der rasche Ausbau einer Kolonie.

Die Spielwelten

Die grafischen Änderungen fallen erst beim zweiten Hinsehen auf. Gebäude und Figuren gleichen dem Vorgänger enorm, sind nun aber wesentlich detaillierter. Von einigen Dürregebieten abgesehen, die Ihnen das Dunkle Volk beschert, ist die Landschaft weiterhin in saftigem Grün gehalten.

Die Minimal-Auflösung beträgt nun 800 mal 600 Bildpunkte. Neu hinzugekommen ist eine stufenlose Zoom-Funktion, mit der Sie Ihre Recken nun ganz genau bei Kämpfen und während der Arbeit beobachten. Ein zunächst angedachtes Minifenster, in dem Sie wie bei einem der Vorgänger den Tagesablauf einzelner Siedler verfolgen können, wird dagegen vermutlich doch nicht implementiert. Ausgedient haben auch die Zeichentrick-Sequenzen aus dem Vorgänger: Sie werden durch passende Render-Animationen ersetzt.

Den Einwanderungstermin der neuen Siedler setzte Blue Byte auf Ende des Jahres. Sicherlich haben die Emigranten zumindest in Deutschland gute Chancen, an den Erfolg des Vorgängers anzuknüpfen. Doch das werden wir erst genau wissen, wenn die Recken damit beginnen erste Bäume zu fällen und das Getreide zu malen. **(dk)**



Verdorrte Landschaften lassen sich mit Gärten rekultivieren.

DIE NEUEN SIEDLER

Ein römischer Soldat.

Ein Priester der Mayas.

Ein Metzger der Wikinger.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND



Ganz schön monumental: In der Glut der Abendsonne verschmilzt die bescheidene Behausung eines Magiers mit dem dahinterliegenden Steinbogen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bethesda Softworks
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2001
- **Internet:** www.morrowind.com

- **Besonderheiten:** Nachfolger zu Arena und Daggerfall ■ Facettenreiche Charakter-Generierung und –Entwicklung ■ Nichtlinearität erlaubt spielerische Freiheit ■ Spiel per Editor mit Plug-Ins erweiterbar



Dunkelelfen schützen ihre Augen vor Aschestürmen mit speziellen Brillen. Im Hintergrund ihre Tierskeletten nachempfundenen Hütten.

Ganz heimlich werkeln die Rollenspiel-Veteranen von Bethesda Softworks schon eine ganze Weile am jüngsten Spross der »Elder Scrolls«-Serie. Jetzt wurde »Morrowind« endlich angekündigt, und was wir bisher zu sehen bekamen, war äußerst vielversprechend.

Seit der Ankündigung des jüngsten Kapitels war Bethesda mehr als sparsam mit der Veröffentlichung von weiteren Informationen zu »The Elder Scrolls 3: Morrowind«.

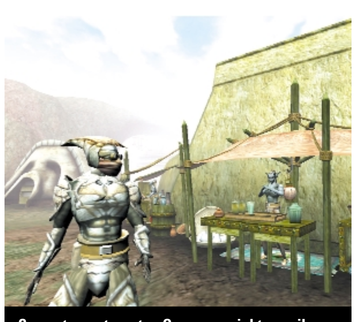
Nun endlich gewährte der Hersteller einen detaillierteren Einblick in den langersehnten dritten Teil der Serie. Was wir da gesehen haben, ließ uns schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen. Nur schade, daß wir uns bis zur Veröffentlichung noch mehr als ein Jahr lang gedulden müssen.

Die zwei Vorgänger »Arena« und »Daggerfall« waren beide kommerziell sehr erfolgreich. Um an diese Erfolge anzuknüpfen, muss der Nachfolger sowohl die Fans der ersten beiden Teile zufrieden stellen, als auch neue Spieler überzeugen. Morrowind folgt daher grundsätzlich der ehrwürdigen Tradition der Elder-Scrolls-Reihe, wurde aber gerade in Sachen Interaktivität und Spieldesign in vieler Hinsicht erweitert. Geblieben ist die komplexe Charakterentwicklung und das etablierte Hintergrundszenario der Welt Tramiel samt seiner politischen Gildenstruktur.

Im Schatten des Vulkans

Ergänzt wurden die Gilden um die ausgefeilte Kultur der einheimischen Dunkelelfen. Die so genannten Dunmer sollen in ihrem Wesen ihre Umwelt widerspiegeln, die namensgebende Provinz Morrowind. Diese wird von einem gigantischen Vulkan dominiert, der seine Umgebung in ein harsches, von Aschestürmen und Lavaströmen heimgesuchtes Land verwandelt hat. Eine einzigartige, exotische und gefährliche Tier- und Pflanzenwelt bevölkert die lebensfeindliche Einöde. Die Dunkelelfen prägen nebst Architektur und Gewandung auch die politische Landschaft Morrowinds entscheidend. So stehen sich im Spiel – neben den altbekannten – neue Machtgruppen wie die drei rivalisierenden Herrschaftshäuser der sesshaften Dunmer, die Kaste der barbarischen Ashlander-Nomaden und der mysteriöse Kult des sechsten Hauses gegenüber. Die dominante Religion in der Provinz, der so genannte Tempel, bereichert das Szenario mit einer eigenen Mythologie und einem Satz uralter Weissagungen.

In dieser Umgebung findet sich der Spieler wieder, ein Außenseiter in einer fremdenfeindlichen Welt. Als Spion des Imperiums und Objekt einer kryptischen Prophezeiung braucht er nach Feinden nicht lange Ausschau zu halten. Wie in den beiden Vorgängern ist der Hauptcharakter auch in Morro-


Computergesteuerten Gengnern sieht man ihre Ausrüstung schon von weitem an. Dieser hier trägt eine Chitinrüstung aus Tierkadavern.

wind die meiste Zeit auf sich alleine gestellt. Zwar können ihm einzelne computergesteuerte Gegner eine Zeit lang folgen, beispielsweise angeheuerte Söldner oder zu eskortierende Händler, doch stehen diese nie unter der direkten Kontrolle des Spielers.

Dem Hauptcharakter steht eine riesige Welt zur Erforschung offen, zwar nicht ganz so groß wie in Daggerfall, dafür aber auch nicht so zufallsgeneriert und steril. Todd Howard, Morrowinds Projektleiter, meint dann auch: »Während die Reaktionen auf Daggerfall voll des Lobes über das komplexe Charaktersystem waren, wurde die Spielwelt als eintönig und leer kritisiert.« Diesmal wird nun jeder Strauch und jedes einzelne Gebäude manuell platziert. Um den Aufwand hierzu in einem vernünftigen Rahmen zu halten, verwenden die Entwickler einzelne vorgefertigte Bausteine. Mit diesen können sie an einem einzigen Tag einen individuellen, atmosphärischen Dungeon erschaffen.

Vielseitiges Gemetzel

Beim Kampfsystem werden sich Daggerfall-Veteranen gleich zuhause fühlen. Seine Waffe drischt man im Kampf nach wie vor mit der Maus auf den Körper des Feindes, wobei letzterer in einzelne Trefferzonen aufgeteilt ist. Zurzeit konzentrieren sich die Entwickler darauf, den unterschiedlichen Waffen einen eigenen Charakter zu geben. Anstatt einer einigen ultimativen Waffe soll jede einzelne von ihnen ausbalancierte Vor- und Nachteile besitzen. Bethesda schwebt zudem vor, dem Kampf eine mit 3D-Shootern vergleichbare Dynamik zu verleihen – worauf wir mal gespannt sind. Das Maus-Interface soll außerdem ganz unterschiedliche Angriffsvarianten ermöglichen. Dabei verlangt jede Waffe andere Techniken: Während ein kurzer, schneller Stoss mit einem Dolch erfolgversprechend sein mag, ist ein ebensolcher mit einem Kriegshammer eher ineffektiv.

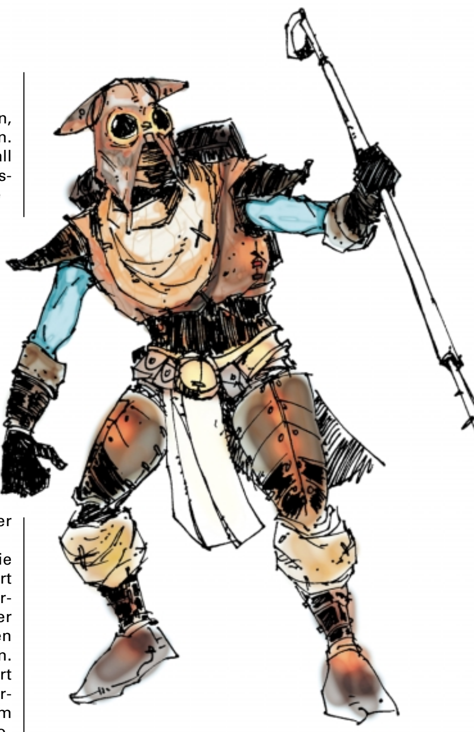
Müdigkeit spielt in Morrowind eine entscheidende Rolle. Ein schwerbewaffneter Recke in dicker Rüstung ermüdet in kurzer Zeit, wenn er das nicht gewohnt ist. Auf diese Art belohnt das Spielsystem gutes Rollenspiel. Klassenspezifische Einschränkungen werden dadurch überflüssig: Ein Magier darf sich jetzt auch in einen Plattenpanzer zwängen. Wenn er damit jedoch nicht umzugehen gelernt hat, sinkt sein Rüstungswert, er ermattet schnell und gibt dadurch eine willkommene Zielscheibe für Monster ab.

Jedem Magierchen sein Pläsierchen

Magier sollten sich also darauf konzentrieren, worin sie schon immer gut waren: Zaubern. Am innovativen Magiesystem von Daggerfall wurde nicht viel geändert. Ein Magiebaukasten lässt den Spieler nach wie vor seine eigenen Zaubersprüche, Tränke oder Artefakte basteln, wobei hierzu neuerdings jedoch eingehende Vorkenntnisse nötig sein werden. Ansonsten drohen schmerzhafte und teure Unfälle.

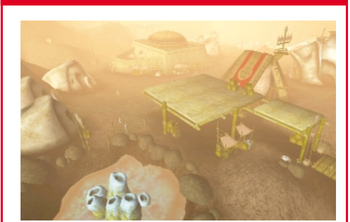
Eines der Markenzeichen der Elder-Scrolls-Serie war seit jeher die völlige Entscheidungsfreiheit. Sie konnten tun und lassen was Sie wollten, irgendwohin reisen und Aufträge nach Belieben annehmen oder ablehnen, dem eigentlichen Plot folgen oder auch nicht. Morrowind soll dieselbe Mixtur aus Hauptaufgaben im Zusammenhang mit der Hintergrundgeschichte und Nebenquests zur Charakterentwicklung bieten. Beide Arten von Aufträgen sind komplexer geworden und gleichzeitig weniger formell.

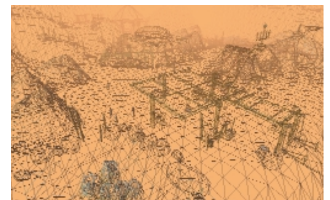
So kann der Spieler beispielsweise die Order annehmen, den Herzog von Ebonheart zur Unterzeichnung eines Vertrages zu überreden. Im Gegensatz zu Daggerfall muss er dazu nicht in den Dungeon Nr. 32 786 gehen und von dort Gegenstand F zurückbringen. Stattdessen ist eine logische Vorgehensart gefragt. Um den Herzog den Vertrag unterzeichnen zu lassen, sollte man sich bei ihm beliebt machen. Dazu merkt sich das Programm das Ansehen des Spielers bei jedem einzelnen Nichtspielercharakter. Jede Tat des Spielers kann dieses verändern. Um den Herzog Ihnen gegenüber freundlich zu stimmen, können Sie unter anderem kleine Aufträge für ihn erfüllen, ihn geschickt ansprechen, dabei die richtige Kleidung tragen oder ihm ganz plump Geld geben. Wenn Sie jetzt keinen Fehler machen und auch mit keinem seiner Freunde einen Streit anfangen, wird er den Vertrag schließlich unterzeichnen. →


Ein Dunmer-Dunkelelf in traditioneller Reisegewandung. Jedes am Körper sichtbare Kleidungsstück ist einzeln abnehmbar.


Ein Silt Strider wartet am Strider-Hafen von Gnisis auf neue Fracht. Diese aussergewöhnlichen Tiere sind nur eine von vielen Transportmöglichkeiten zwischen den Städten von Morrowind.

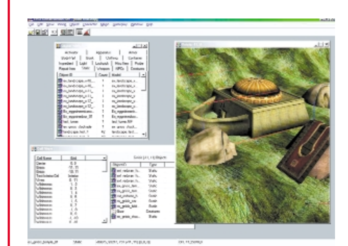
TES CONSTRUCTION SET





Das Dorf im oberen Bild besteht aus etlichen vordefinierten Bausteinen, die im Drahtgittermodell unten leicht zu identifizieren sind.

Der integrierte Editor von Morrowind verspricht schon jetzt, eines der interessantesten Features des dritten Kapitels der Elder Scrolls zu werden. Laut Bethesda ist es derselbe Editor, der zur Erschaffung des eigentlichen Spiels verwendet wird. Mit ihm sollen Sie komplette eigene Welten erschaffen können. Ob andere Dialoge oder neue Rassen: Das »TES Construction Set« macht's möglich. Dabei entscheiden Sie, wie weit Sie ins Detail gehen möchten. Vorgefertigte Bausteine erleichtern das schnelle Erstellen einer Siedlung oder eines Dungeons erheblich. An jedem Objekt lassen sich darüber hinaus seine Eigenschaften verändern.
»Schon früh in der Entwicklung von Morrowind wurde die Entscheidung gefällt, ein eigentliches Rollenspiel-Betriebssytem zu erschaffen, statt einfach nur ein Spiel.« sagt Todd Howard. So entstand das TES3-Construction-Set als integraler Bestandteil von Morrowind. »Wir benötigten den Editor, um in kurzer Zeit eine riesige Welt zu gestalten. Und wir wollen auch allen Spielern die Gelegenheit dazu geben, dasselbe zu tun.« Mit dem Editor wird man Plug-Ins zum eigentlichen Spiel erzeugen. Das heißt, jede Erweiterung lässt sich beliebig ins laufende Spiel einfügen und wieder entfernen. Sie können mit dem Editor Dungeons, Städte, Waffen, Monster oder Nichtspielercharaktere erzeugen und sie anschließend im Internet zum Download anbieten. Jeder andere Spieler kann die Plug-Ins nun runterladen und in sein eigenes Spiel einfügen.



Mit dem Editor kann nicht nur die Lage der Gebäude und anderen Bausteine bestimmt werden, Sie dürfen auch die Eigenschaften jedes einzelnen Objekts, Monsters oder Nichtspielercharakters nach Belieben verändern.



Längst nicht alle Dunkelelfen sind bereit, mit einem Außenseiter wie Ihnen zu reden. Der Ballon über dieser Elfendame ist übrigens ein in Morrowind gebräuchliches Nutztier.

→ Böse geht auch

Vorstellbar wäre auch, den Herzog umzubringen, in der Hoffnung, sein Nachfolger würde dem Vertrag eher zustimmen. Bethesda verspricht, dass jede Person vom Spiel als Nicht-Spieler-Charakter (NSC) mit bestimmten Fähigkeiten und Ausrüstung betrachtet wird und somit gemeuchelt werden kann. Jeder NSC kann jeden Gegenstand tragen oder benutzen, und dies wird grafisch dargestellt. Wenn Ihnen also ein Kämpfer begegnet, der ein Schwert trägt, das Sie schon lange suchen, können Sie es ihm entweder abkaufen, ihm stehlen oder nach einem Kampf seiner Leiche abnehmen.

Die Gilden waren ein beliebter Teil der Welt von Daggerfall. Deshalb wollen die Entwickler ihre Rolle in Morrowind weiter ausbauen. Der Spieler kann grundsätzlich jeder Gilde oder Machtgruppierung beitreten, sofern er gewisse Bedingungen erfüllt. Und der Aufstieg innerhalb einer Gilde erlaubt teilweise den Zugang zu mächtigen Artefakten oder verleiht dem Spieler sogar sein eigenes Schloss. Besondere Mühe hat sich Bethesda auch bei den »bösen« Gilden (wie denjenigen der Diebe oder Mörder) gegeben. Denn erfahrungsgemäß möchten sehr viele Spieler unbedingt mal so richtig böse sein ...
(T. Liam McDonald/Luc Martin/md)



Die wenigen Bauwerke imperialer Architektur stehen in starkem Kontrast zu den Rundbauten der Dunmer.

Z 2

Wie schon in Z werden die Zwischensequenzen vom coolen, roten Robo-Duo ganz links im Bild kommentiert.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bitmap Brothers
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Winter 2000
- **Internet:** www.bitmap-brothers.co.uk
- **Besonderheiten:** Runderneuerter Nachfolger des legendären Z ■ Action-orientierte Echtzeit-Strategie ■ 3D-Design ■ Basen werden nur erobert und nicht gebaut ■ 30 verschiedene Luft- und Bodeneinheiten ■ Ausbalancierter Mehrspieler-Modus



Ihre Basis steht von Beginn an. Sie kann zwar zerstört, nicht aber vergrößert werden.

»Macht kaputt, was euch kaputt macht« – lautete einst das Motto der Roboterarmeen von »Z«, die nach einer mehrjährigen Waffenruhe erneut aufeinander eindreschen werden.

Als vor vier Jahren »Z« herauskam, waren die Ansichten der Spieleredakteure recht zwiespältig. Sie fanden ein Spiel vor, welches die sich erst abzeichnenden Konventionen der Echtzeit-Strategie komplett über den Haufen warf und dennoch weitestgehend funktionierte. Eigentlich hätte daraus ein Meilenstein des Genres werden müssen.



Brücken kommt aus Ermangelung von Wasserfahrzeugen eine enorme strategische Bedeutung zu.

Doch da waren neben der angeborenen Schwierigkeit des Ungewohnten zahllose Dinge, die fast, aber eben nicht ganz klappten: Die KI der Einheiten war so fortschrittlich, dass sie manchmal eigensinnig wurde. Weggesprengte Trümmerteile fügten getroffenen Einheiten großen Schaden zu, doch leider war deren Flugbahn völlig unberechenbar. Die Gefechte waren sehenswert und actionbetont, nur leider konnte man unmöglich mehr als zwei davon gleichzeitig koordinieren. Das Gelände war zwar deformierbar, doch eigene Einheiten sprengten sich gernegleich zusammen mit dem zu entfernenden Hindernis in die Luft.

Bei den Bitmap Brothers hat man nun viel Zeit gehabt, um sowohl die Reaktionen auf Z, als auch die Entwicklung des Genres in Ruhe zu betrachten. Im Endeffekt ist man davon überzeugt, dass der eigene Ansatz prinzipiell der richtige war. Allerdings sind sich die Entwickler auch über die grundlegenden Mängel im Klaren, weshalb sie das alte Konzept für »Z 2« generalüberholt haben. Geblieben ist das umstrittene Prinzip der Karten-Unterteilung in einzelne Territorien, welche jeweils einen Kontrollpunkt – meistens in Gestalt einer Waffenfabrik – besitzen. Und den gilt es zu besetzen, um automatisch über die Ressourcen des ganzen Gebietes verfügen zu können. Dies verleiht den von den Bitmaps favorisierten, offensiven Taktiken große Vorteile, denn wer erst einmal ein paar Waffenschmieden mehr als der Gegner besitzt, hat halt damit auch einen höheren Truppenausstoß. In Z 2 wird voraussichtlich ebenfalls kein Basenbau möglich sein, stattdessen müssen Sie mal wieder bereits bestehende Fabriken erobern, um dort neuen Truppennachschub zu produzieren und vom Rollband direkt in den Kampf zu schicken. Festhalten wollen die Bitmaps außerdem daran, dass hier jede Seite über genau dieselben Roboter-Einheiten verfügt, um so eine perfekte Spielbalance gewährleisten zu können.

Aufrüstung am Boden und in der Luft

Als offensichtlichste Veränderung im Vergleich zum Vorgänger fällt natürlich der neue 3D-Look auf. Dies ist aber mehr Augenkosme-

Lufteinheiten dürften als neues Element von Z 2 interessante Strategien erzwingen.

tik und wird sich bis auf die offensichtlichen taktischen Möglichkeiten der dritten Dimension kaum auf den Spielablauf auswirken. Eine spieltechnisch weitaus höhere Bedeutung hat die erhebliche Aufstockung des Waffenarsenals. Insgesamt treten mehr als 30 Truppentypen an, zu denen neuerdings auch mehrere Lufteinheiten zählen. Nach wie vor

Alle Fahr- und Flugzeuge werden von gewöhnlichen Infanterierobotern gelenkt.

können Infanteristen verwaiste Gefährte okkupieren, wobei manche Roboterarten bessere Piloten abgeben als andere.

Z 2 soll gut 30 Solomissionen enthalten, gekämpft wird dort normalerweise nach dem gesunden »Mache alle nieder«-Prinzip. Zur Auflockerung werden jedoch auch einige abwechslungsreichere Aufgaben dazwischengestreut. Wer das Gemeinschaftserlebnis sucht, bekommt es auch und zwar in Gestalt von rund 20 Mehrspielerkarten samt der üblichen Mehrspieler-Modi wie »Einer gegen alle« oder »Jeder gegen jeden«.

Die Marschrichtung, welche die Bitmap Brothers mit Z 2 anpeilen, scheint klar: Natürlich will man die Fans des Vorgängers erneut überzeugen, aber auch die Herzen der Strategen zurückerobern, denen der erste Teil etwas zu hektisch geraten war. Darüber hinaus soll aber auch der mit der Mode gehende Spieler-Nachwuchs angelockt werden. Denn inzwischen leben wir im 3D-Action-Zeitalter und da sollte selbst im Strategiebereich ein höheres Spieltempo voll im Trend liegen. Zumal die leichte Zugänglichkeit und ein überarbeitetes, intuitives Interface die Spielbarkeit noch steigern dürften. Um es mit den Worten seines Designers Jason Barker auszudrücken: »Z 2 soll ein Spiel werden, keine Simulation.« **(Luc Martin/md)**



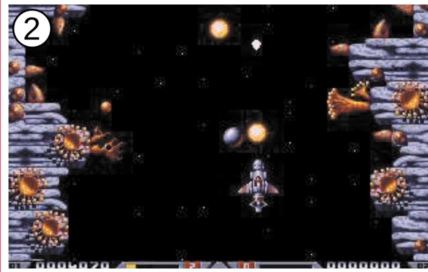
Über die genaue Funktion dieser riesigen Transporter im Spielablauf ist noch nichts bekannt.

DIE BITMAP-STORY

In einer schnell-lebigen Industrie bilden die Bitmap Brothers sicherlich eine Ausnahme. Kaum ein anderes erfolgreiches Entwicklerteam weist eine vergleichbare Langlebigkeit auf, ohne längst seine Unabhängigkeit eingebüßt zu haben.
Keineswegs leibliche Brüder, hat sich das Team um Eric Matthews, Mike Montgomery und Dan Malone in den letzten 13 Jahren nur gelegentlich verändert. Schon bald nach seiner Gründung genossen die Jungs in der damaligen 16-Bit-Szene Kultstatus. Grund dafür war eine bemerkenswerte Reihe von Hits in ganz unterschiedlichen Genres. Nachdem die Bitmaps in den letzten Jahren herzlich wenig produktiv waren, erinnern wir an dieser Stelle an einige Meilensteine des Teams:



Xenon ('88): Bitmap Brothers' Erstling bestach durch herausragende Grafik und Soundeffekte.



Xenon 2 Megablast ('89): Wahrscheinlich noch heute der beste PC-Vertikalscroller überhaupt.



Speedball 2 ('90): Kaum ein anderer Zukunftssport hat je annähernd so gut funktioniert.



Cadaver ('90): Isometrisches Action-Adventure mit schöner Grafik und knackigen Rätseln.



Gods ('91): Bitmaps Ausflug in die Welt der Plattformspiele war leider nur technisch wegweisend.



The Chaos Engine 2 ('94): Darin wurde der Spieler von visionären KI-Sidekicks unterstützt.



Z ('96): Kleine Mängel trübten in Z den Echtzeitspaß erheblich.



Speedball 2100 (2000): Die demnächst erscheinende Neuauflage wird womöglich auch für PCs umgesetzt.



Z 2 (2000 geplant): Vollendet es das, was sich die Bitmap Brothers für Z vorgenommen hatten?

GRAND PRIX 3

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.grandprixgames.com/grandprix3
- **Besonderheiten:** Nachfolger des legendären Grand Prix 2 ■ Von Geoff Crammond ■ Realistische Regenrennen ■ Exzellente Fahrphysik



Realistische Darstellung in Perfektion: Während der Jordan den Frontflügel verliert, können Sie sogar die Bodenplatte des Havaristen bewundern.

Bald ist es soweit! Nach langer Entwicklungszeit kehrt die vielleicht legendärste Rennspielserie zurück auf die Monitore und hat dabei die Pole Position der digitalen Formel 1 fest im Blick.

Erinnern Sie sich noch an Schumis Unfall, bei dem er im Regen-Blindflug in Coulthards Getriebe schepperte und dadurch seinen roten Flitzer zum Dreirad degradierte? Bei »Grand Prix 3« können Sie bald beweisen, dass Sie Fahrten im nassen Element besser beherrschen.

Formel-1-Begeisterten wird mit diesem Spiel viel geboten: Neben der kompletten Meisterschaft (mit Training und Qualifikation) dürfen Sie auch Einzelrennen bestreiten und ganz nach Belieben an den Einstellungen Ihres Boliden herumwerkeln. Da die Anforderungen auf jeder Strecke bekanntlich anders sind, lassen sich sowohl Front- und Heckflügel als auch die Getriebeübersetzung an die Gegebenheiten anpassen. Wahre Simulationsfans dürften dabei (rein virtuell) bis zu den Ellenbogen im Getriebe hängen: Nach intensiv-fachkundigem Studium umfangreicher Telemetrie-Daten können Sie auch die Bodenfreiheit, die Stoßdämpfer und vieles mehr ganz nach Bedarf justieren.

Sind Ihre Mechaniker- und Fahrkünste nicht so ausgeprägt, dürfen Sie sich dennoch auf die Piste wagen: Fünf Schwierigkeitsgrade halten für jedes Können die richtigen Gegner bereit. Reicht Ihnen eine solche Vereinfachung immer noch nicht aus, so können Sie zusätzlich Fahrhilfen einschalten, etwa Gangvorgabe, Bremshilfe oder Automatikgetriebe.

Grand Prix 3 geht zwar mit der offiziellen FIA-Lizenz an den Start, die Original-Strecken und Autos basieren aber leider auf der ’98er-Saison, so dass eingefleischte Fans sich ein wenig umstellen müssen. Diesen Makel versucht das Programm aber mit exzellenter Fahrphysik und einem sehr hohen Realitätsgrad wieder wettzumachen. Die 3D-unterstützte Engine zaubert dabei beeindruckende Effekte hervor, die von Spiegelungen auf Autos und Fahrerhelmen bis hin zu realistischen Rauchfahnen und Wasserspiegelungen reichen.

Besitzer langsamer Rechner werden die Rennen zwar nicht in dieser ganzen Pracht genießen können, dank des Software-Modus und einstellbaren Detailgrades dürfen aber auch sie an den Start gehen. 300 MHz sollte Ihr Computer allerdings schon unter der Haube haben, sonst werden Sie kaum aus der Boxengasse rollen können.



In Monte Carlo ist ein Überholen eigentlich nur möglich, wenn der Konkurrent Sie gewähren lässt – wenn da mal keine Team-Order im Spiel ist ...

Simulierte Rennen machen mit menschlichen Kontrahenten immer noch am meisten Spaß, daher dürfen Sie an einem Rechner (per hot-seat) oder im Netzwerk gegeneinander antreten; heiße Duelle auf der Piste sind damit vorprogrammiert!

Regengötter vortreten!

Ob in der Gruppe oder allein am PC: Besonders gespannt darf man auf die Regenrennen sein, die Sie vor echte Herausforderungen stellen werden. Die Regenwahrscheinlichkeit dürfen Sie dabei ganz nach Lust und Laune einstellen. Jubeln Sie den Wert auf 99 Prozent hoch, schüttet es schon während des Starts; bei einer moderaten Einstellung kann es aber auch schon mal das halbe Rennen dauern, bis der Regenguss beginnt. Dann müssen Sie sich aber auch schnell entscheiden: Entweder Sie zuckeln (sehr!) langsam und vorsichtig weiter um den Kurs, oder Sie lassen in der Box Regenreifen aufziehen. Fahren Sie als Barrichello, sollten Sie aber vorher per Funk nachfragen, ob man denn noch genug Pneus für Sie übrig hat ...

Grand Prix 3 befindet sich bereits in der Aufwärmrunde. Langsam können Sie die Motoren schon warmlaufen lassen; einen ausführlichen Fahrtest haben wir für die nächste PC-Player-Ausgabe bereits vorgemerkt. **(st)**



Beachten Sie neben der realistischen Rauchfahne auch das Schiff, das Hotel und die Festung im Hintergrund! (alle Bilder 3D-beschleunigt)

FORMEL-1-GEWINNSPIEL

Zusammen mit Hasbro Interactive verlosen wir 2 Karten für das Formel-1-Rennen in Hockenheim!

Sie wollten die atemberaubende Atmosphäre eines Formel-1- Rennens schon immer mal hautnah miterleben? Hier ist Ihre Chance!

Der Hauptpreis:

1x 2 Karten für den Großen Preis von Deutschland auf dem Hockenheimring (30.Juli 2000)!

2.- 5. Preis: Je ein »Grand Prix 3«-Fan-Paket (bestehend aus einer von Geoff Crammond signierten Vollversion, T-Shirt und Ohrstöpseln.)

6.- 15. Preis: Je 1 »Grand Prix 3«-Exemplar

Keine Sorge, Sie müssen nicht alle Telemetrie-Daten der Ferraris herunterbeten können, zur Teilnahme reicht es, wenn Sie die folgende Aufgabe erfüllen können:

Nennen Sie uns die kompletten Namen der vier deutschen Fahrer in der aktuellen Formel-1- Saison!

Bitte senden Sie Ihre Postkarte (keine E-Mails!) mit der Lösung an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Hockenheim
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München

Einsendeschluss ist der 20. Juli 2000.
Mitarbeiter der partizipierenden Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen, der Rechtsweg ebenso.



Ganz so nah werden Sie an die Formel-1-Flitzer bei Ihrem Besuch zwar nicht herankommen, dennoch wird das Rennen für den Gewinner sicher zum unvergesslichen Erlebnis! Viel Glück!

AUF REGEN FOLGT SONNENSCHEIN



1 Sollten Sie von einem Regenguss überrascht werden, sinkt Ihre Sichtweite nahezu auf Null. Direkt vor Ihnen fährt übrigens ein Konkurrent!



2 Lässt der Regen nach, wird die Sicht besser, aber es stehen immer noch Pfützen auf der Strecke. Beachten Sie die beeindruckenden Spiegelungen!



3 Kurz danach ist die Ideallinie wieder trocken gefahren, links daneben ist die Piste aber immer noch nass und rutschig, ...



4 ... was diesem Piloten einen Ritt durchs Kiesbett und einen abgerissenen Frontflügel beschert. Das passiert, wenn man Rege(l)n nicht beachtet!



Für Ferrari starten in diesem Jahr Schumi und Rubens Barrichello.

F1 MANAGER

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** EA Sports/ Electronic Arts
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** August 2000
- **Internet:** www.easportsf1.com
- **Besonderheiten:** Formel-1-Manager mit der Grafik von F1 2000 ■ Originalnamen bis hin zu den Sponsoren ■ Rennablauf im TV-Stil mit Kommentaren von Kai Ebel



Beim ersten Grand Prix in Australien führen die beiden Prost-Renner.

Zur Krawatte das passende Einstecktuch: Von der Optik her orientiert sich der »F1 Manager« stark an dem jüngst erschienenen »F1 2000«. Mal sehen, ob bei der Wirtschaftssimulation mehr Spaß als beim Rennspiel aufkommt.

Nachdem EA Sports im letzten Jahr mit »Bundesliga 2000« einen Manager präsentierte, der die Grafik-Engine des kurz zuvor erschienenen Sportspiels nutzte, probiert es der Hersteller demnächst auch mit der Formel 1.



Zu jedem Kurs gibt es einige Informationen.

Der »F1 Manager« (nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Serie von Software 2000) wird mit der Spielgrafik von »F1 2000« an den Start gehen – für eine Rennsimulation war sie zwar enttäuschend, für einen Manager sollte sie jedoch völlig ausreichen.

Der Datenbestand ist leider Schnee von gestern – soll heißen, er entspricht der abgelaufenen Saison. Das ist natürlich etwas unbefriedigend und merkwürdig zugleich, schließlich besitzt Electronic Arts die Lizenz für die aktuellen Daten.

Im Gegensatz zur schnittigen Renngrafik wirken die Menüs bisher recht nüchtern, bieten aber durchaus interessante Informationen über die Teams und deren Partner (Motorenhersteller, Sponsoren, Fahrer, ...). Eine Leiste von neun Buttons führt in die Untermenüs, die man zum erfolgreichen Management benötigt. Auf der einen Seite steht die Entwicklung und Konstruktion neuer Fahrzeugteile, auf der anderen die Finanzierung des Ganzen durch Sponsoring. Wie beim Fußballmanager von EA Sports kommt der »EAMail« eine besondere Bedeutung zu: Kommunikation von Angesicht zu Angesicht ist »out«, alle Verhandlungen werden per E-Mail abgewickelt. Wie es sich für einen Formel-1-Manager gehört, wird dem Set-up der Wagen einen besondere Bedeutung beigemessen.



Der F1 Manager sieht Frentzen als einen Fahrer, dem noch eine große Zukunft bevorsteht.

Live is live

Das Highlight wird sicherlich die Renndarstellung im TV-Stil sein, mit Vorabberichten, Live-Kommentar und Rennanalysen (für die sich in der deutschen Fassung Kai Ebel verantwortlich zeigt). Die Fahrer sollen sogar Probleme direkt aus dem Cockpit melden, was wie plötzlich einsetzender Regen zur Änderung der Rennstrategie führen kann. Die 3D-Grafik läuft entweder in einem kleinen Fenster oder im Vollbild-Modus ab. Mit der ersteren Variante haben Sie eine bessere Übersicht über alle wichtigen Wagen- und Renndaten, die letztere sieht für einen Manager äußerst spektakulär aus.

Die Originalnamen von Teams und Fahrern, sogar bis hin zu den Sponsoren, sollen für einen hohen Grad an Realismus sorgen. Es bleibt aber abzuwarten, ob die Menüführung besser funktioniert als bei »Bundesliga 2000« und ob mit der 3D-Grafik ordentlich Spannung aufkommt.

(Alex Brante/md)



Ein großer Pluspunkt könnte die sehr detailgetreue Renngrafik werden.

EVIL ISLANDS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Nival/Fishtank Interactive
- **Genre:** Rollenspiel/Strategie
- **Termin:** Herbst 2000
- **Internet:** www.nival.ru
- **Besonderheiten:** Eigentlicher Nachfolger der Rage-of-Mages-Reihe ■ Grafisch aufwändiger Mix aus Rollenspiel und Strategie ■ Der Spieler kann sich seine eigenen Waffen basteln

Dieses gefrässige Kerlchen hat einen Mordshnger.

Rage of Mages in 3D? Weit gefehlt! Mit ihrem neuesten Werk versuchen die russischen Entwickler von Nival Interactive wesentlich mehr, als ihr altes Konzept um eine dritte Dimension zu erweitern.



Dieser Oger ist ein mächtig harter Brocken für unsere mit steinzeitlicher Ausrüstung gewappnete Truppe.

Eine Mixtur aus den trendigen Genres Rollenspiel und Echtzeitstrategie wird von den »Warcraft 3«-Entwicklern seit geraumer Zeit als Ei des Kolumbus angepriesen. Dieses viel versprechende Konzept fand allerdings schon vor einigen Jahren in den beiden Teilen von »Rage of Mages« Verwendung. Aufgrund einiger Mängel und fehlendem Marketing gerieten sie aber zu schnell in Vergessenheit.

Anstatt der Serie einen nun dritten Teil anzuhängen, hat Nival Interactive das Konzept vollständig überarbeitet und den Rollenspiel-Anteil der Mischung kräftig erhöht.
Erneut versetzt uns Nival in eine Fantasywelt, die nach einer magischen Katastrophe in einzelne, isolierte Inseln im All zerfallen ist. Der Spieler findet sich zu Beginn mit Gedächtnisverlust auf einer solchen Insel wieder. Deren steinzeitliche Einwohner empfangen ihn als vermeintlichen Gesandten der Götter mit offenen Armen. Leider erwarten sie von ihm aber auch, dass er fortan all ihre Probleme löst.

Ihr Dorf dient dem Spieler nun als Basis, wo er Aufträge erhält, Mitstreiter rekrutiert, trainiert, handelt und seine Verwundeten pflegt. Die Missionen werden mit einer kleinen Truppe von bis zu drei Mitstreitern absolviert. Dabei stößt man genauso oft auf Rätsel wie auf Monsterhorden. Den Handlungsort kann man übrigens zwischendurch verlassen, um seinen Trupp im Dorf nachzurüsten oder gar zuerst einen anderen Auftrag zu erledigen. Als besonderes Schmankerl darf man die Ausrüstung der getöteten Feinde aufsammeln, sie in ihre Einzelteile zerlegen und den Schmied daraus neue Waffen bauen lassen. Um nicht auf Steinäxte beschränkt zu bleiben, findet man im Spielverlauf Baupläne für immer fortschrittlichere Kriegsgeräte.
Die Steuerung der Einheiten wird jedem Echtzeitstrategen geläufig sein, jedoch lässt sich die Zeit beliebig anhalten, um heikle Aktionen in Ruhe zu planen.

Grafisch präsentiert sich das Ganze in ansprechendem 3D. Die Engine erlaubt, an den Polygonfiguren nicht nur ihre Ausrüstung und Gesundheit darzustellen, sondern auch ihre Charakterwerte. Wird ein Held stärker, wächst sichtbar auch sein Bizeps!

Ob der Genre-Mix bei »Evil Islands« letztendlich harmoniert, wird sich erst im ausführlichen Test zeigen. Eins ist aber schon jetzt sicher: Ravensburgers neues Label Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel. **(Luc Martin/md)**

Im späteren Spielverlauf erreicht man andere, technologisch fortschrittlichere Inseln



Waffen und Rüstungen jeder Einheit werden direkt an ihrem 3D-Modell dargestellt.

KISS: PSYCHO CIRCUS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Third Law Interactive/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.thirdlaw.com/psycho/
- **Besonderheiten:** Vier Charaktere ■ Die Lithtech1.5-Engine erlaubt maximal 30 gleichzeitig darstellgestellte Kreaturen ■ Zwölf Waffen



Alle bitte mal stillhalten: Ich muss eben meine neue Stern-Waffe ausprobieren.


Vorsicht Radarfalle: Der Kugelblitz verpasst allen Gegnern, die sich in dessen Explosionsradius befinden, einen Strafzettel.

Clowns, Knarren, Heavy Metal und vieeel Ketchup. Zur munteren Monsterklopperei lädt diesmal die Gruppe mit den schwarzweißen Visagen ein ...

Das Universum steht Kopf und raubt Ihnen sämtliche Kräfte. Und während Sie in Ihrer Not erst mal wieder Hanteln stemmen gehen, lässt das Böse derweil im letzten Winkel der Galaxis ein Baby ausbrüten.


Die Außenareale sind fast schon unverschämt groß und detailliert ausgefallen.

Dieses soll nach seiner Geburt aber nicht am Schnuller nagen, sondern einen Riss im Universum erzeugen. Danach wird laut Plan der Spieß zu Gunsten der Höllenbrut umgedreht. Schlechte Aussichten also im Land der KISS-Rocker. Moment, wozu sind dann eigentlich die KISS-Gesichter in diesem Spiel da? Ganz einfach: Die sollen in einem Wettlauf gegen die Zeit (sprich: die Geburt des Kindes) die Galaxis vor dem Verderben bewahren. Mögen die schwarzweißen Rocker im richtigen Leben noch so gefährlich aussehen, im Spiel verkörpern sie das Gute. Und Sie dürfen in die Rolle von Gene Simmons, Ace Frehley, Paul Stanley und Peter Criss schlüpfen und in bester Ego-Shooter-Manier haufenweise Monster verkloppen.

Vier Zungen für ein Halleluja

Insgesamt gehen Sie nacheinander mit vier verschiedenen Charakteren an den Start. Jeder dieser Helden lässt sich im weiteren Verlauf des Spiels mit zusätzlicher Ausrüstung kleiden. Je mehr Artefakte Sie einsammeln und anziehen, umso konkreter verwandeln Sie sich in die Gestalt eines Bandmitglieds von KISS. Jeder Charakter besitzt neben seinen vier Standardwaffen, die kleine Unterschiede im Umgang aufweisen, noch zwei individuelle Kriegswerkzeuge. Idealerweise beginnen Sie das Spiel mit der »Celestial«-Figur, die zum Meister des Wassers heranreift. Sie können zwar auch einen anderen Charakter wählen, doch dann steigen Sie quasi mitten im Spiel ein und verpassen einen Teil der Geschichte. Was schade wäre, denn der Spannungsbogen ist wirklich gelungen.


Wird der Kleine geboren, ist die Welt im Eimer.

Hau den Lukas

Auch wir sprangen mit dem Celestial ins erste Level und fanden uns zunächst einmal waffenlos wieder. Da anfangs aber noch keine Monster herumspazieren, ist das nicht besonders tragisch. Wenig später finden Sie auch schon die erste Waffe, einen Krummsäbel. Damit lassen sich die ersten anrückenden (und kopflosen) Viecher zu Kleinholz verarbeiten. Diese tauchen später gern in Massen auf, so dass sich der gekonnte, doppelte Schlag mit der Waffe als besonders effektiv herausstellte. Im weiteren Verlauf lernen Sie mehr Kriegsgerät, Ausrüstung und Monster kennen. Diese werden


Sehr verständnisvoll: Die Unipsycho-Kreatur ist der festen Überzeugung, dass es Ihnen viel zu kalt ist.


Von den über 25 verschiedenen Kreaturen stürmen manchmal bis zu 30 gleichzeitig auf Sie zu.


Mann, sehen wir heute wieder gut aus: Ein Blick in den Spiegel beweist dies eindrucksvoll.

brav in einem Journal aufgeführt, das Aufschluss über die Eigenheiten der neu hinzugekommenen Dinge gibt. An Ausrüstung finden Sie ein Lasergeschoss, ein Shotgun-Derivat, einen Kugelblitz-Stoßer und einen Stern mit Smart-Bomb-Effekt. Außerdem stolpern Sie über eine Peitsche, mit der Sie sich in bester Indy-Manier an weit oben positionierten Haken und Vorsprüngen hochziehen können. Hinzu kommen: eine Kristallkugel (erklärt die Missions-Ziele), zwei Augen (die Zoom-Funktion) und »Jack in the Box« (eine Bombe, die explodiert, wenn Sie oder eine Kreatur zu nahe kommen). Das Head-Up-Display versorgt Sie derweil mit einer Vielzahl an Informationen: Munitions-, Waffen-, Nachrichten- und Gesundheits-Anzeigen sind erst der Anfang. Mindestens ebenso nützlich ist eine Hinweisbox, die Ihnen verrät, ob Sie mit dem Ziel im Fadenkreuz etwas anstellen können.

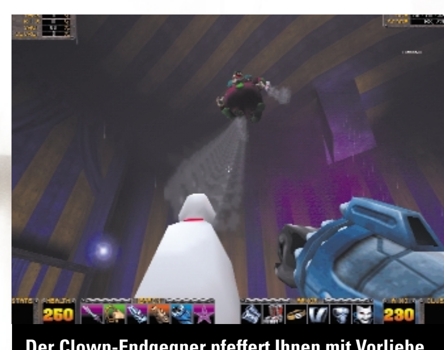
Impressionen

Doch zurück zum eigentlichen Spiel. Auf unserem Weg durch die zum Teil äußerst detaillierten Level stoßen Sie auf jede Menge Sehenswürdigkeiten. So spazieren Sie durch eine Bibliothek, öffnen eine Tür und stehen plötzlich in einem überdimensionalen Bücherregal. Als zum Bücherwurm degradierter KISS-Soldat hüpfen Sie so lange durch die Wälzer, bis

»Beinahe ein dreidimensionales Gauntlet.«

Sie schließlich wieder am Ausgangsort angelangt waren. Ein wirklich genialer Einfall, der zum Glück nicht der einzige geblieben ist. Später finden Sie sich in einer riesigen Kathedrale wieder, die enorm weit in den Himmel ragt und bei der Sie auch wirklich jeden Balkon oder Vorsprung betreten dürfen.

Künstliche Intelligenz werden Sie hingegen vergeblich suchen. Die Designer haben den Schwerpunkt klar auf möglichst viele, gleichzeitig dargestellte Monster und effektgeladene Attacken gelegt. Was kein Nachteil sein muss. Bestes Beispiel: Der Endgegner des ersten Aktes ist zunächst ein kleiner Zwergen-Clown, der Ihnen noch nicht so recht Angst einflößt. Doch das Stehaufmännchen attackiert Sie in dreifacher Größe nach seinem ersten Ableben (wer die Mario-Spiele kennt, der weiß, was da gerade abläuft) und schickt Ihnen erste Schweißperlen auf die Stirn. Kaum haben Sie mit Ach und Krach den Dreikäsehoch erledigt, da pumpt er sich noch größer auf und schleudert Ihnen effektvoll dutzende von Kegeln an die Zwölf ...


Der Clown-Endgegner pfeffert Ihnen mit Vorliebe seine Kegel-Kollektion an die Birne.


Die Spezial-Waffe des Demon-Charakters schickt die Gegnerhorden mit Lava-Sabber ins Jenseits.

Was die Programmierer also alles aus der Lithtech-1.5-Engine herausgeholt haben, ist fast schon zu schön, um wahr zu sein. Besonders in höheren Leveln entfaltet die nicht gerade brandneue Engine alle Facetten ihrer Pracht.

Preview-Fazit

Die Preview-Version hat eine Menge Spaß gemacht und konzentriert sich mehr oder weniger auf spielerische Ur-Elemente. Bei »KISS: Psycho Circus« gilt es gegen wahre Monster-Horden die Klingen zu wetzen, während man immer hastig nach dem nächsten Lebenspunkte-Fläschchen hastet und nebenbei neue Waffen wie Extras entdeckt. Wir sind gespannt, was Third Law Interactive noch so alles in seinen jetzt schon packenden Ego-Shooter strickt. **(jr)**

Madame Raven verrät Ihnen die Missionsziele während Ihres Aufenthaltes.

KISS-COMICS









Natürlich gibt es jede Menge zusätzliches Material über die schwermetallige Rockgruppe. Zum Beispiel die Comics vom Infinity-Verlag zum Stückpreis von 9,90 Mark.

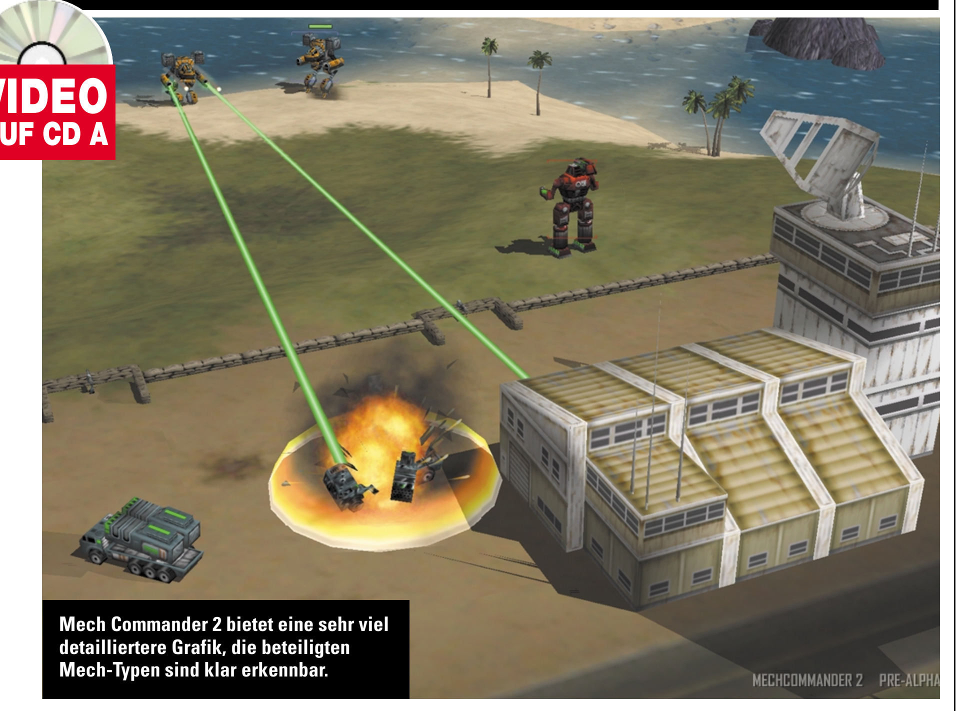
MECH COMMANDER 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** FASA Interactive/ Microsoft
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Besonderheiten:** Kampagne in drei große Kapitel unterteilt ■ Mitgelieferter Missionsdesigner ■ Stark verbesserte Grafik ■ Möglichkeit, während des Gefechts Verstärkung anzufordern

VIDEO AUF CD A



Mech Commander 2 bietet eine sehr viel detailliertere Grafik, die beteiligten Mech-Typen sind klar erkennbar.

Die riesigen Battle-Mech-Kampfroboter taugen nicht nur für dynamische Action-Simulationen, sie eignen sich auch hervorragend zur Schulung der strategischen Fähigkeiten. Das will Microsoft jetzt einmal mehr beweisen ...



Straßenkampf in dicht bebautem Gebiet ist eine besonders schwierige Sache. Der kleinere Raven (rechts) ist dafür eigentlich besser geeignet als die wuchtige Mad Cat.

Nachdem die Krieger der Clans endgültig geschlagen sind (siehe Hintergrundkasten), bleiben die Nachfolgestaaten der Inneren Sphäre nicht lange von Ärger verschont.

Die Entwickler der FASA Corporation basteln derzeit selbst noch am Szenario, das im Jahr 3060 angesiedelt sein soll. Aber es wird unter anderem auf einen Krieg der einst eng verbündeten Häuser Steiner und Davion hinauslaufen.

Als Befehlshaber einer Söldner-Einheit werden Sie sich mit Ihren Battle Mechs an diesem Krieg beteiligen – zu Gunsten des jeweils Meistbietenden, versteht sich. Daher sind es im Laufe der Kampagne drei verschiedene Herren, denen Sie dienen. Dieser Dienst



Missionen in nebliger Nacht wird es diesmal ebenfalls geben.

ähnelt vom Ablauf her den Einsätzen des Vorgängers sehr stark: Mit bis zu zwölf der stählernen Kolosse landen Sie auf dem Schlachtfeld und müssen durch kluges, taktisches Vorgehen, manchmal aber auch mit eiserner Faust den Sieg erringen beziehungsweise das Missionsziel erfüllen.

Die Auswahl und Bestückung der eingesetzten Mechs hängt dabei in gewissen Grenzen von Ihnen ab, so dass man allein durch wechselnde Bewaffnung (Langstrecken- oder Kurzstreckenwaffen? Munitionsfresser oder energiegespeiste Lasergeschütze?) und den Einsatz unterschiedlicher Mech-Typen schon eine Menge ausrichten kann. Während des Einsatzes selbst ist kluges Vorgehen ebenfalls oberste Strategen-Pflicht. Fast immer gibt es beispielsweise neben der offensichtlichen Vormarschroute auch Schleichwege, und wenn es Ihnen etwa gelingt, zum Beispiel die Geschützkontrollen einer feindlichen Festung zu erobern, dann haben Sie gleich einen doppelten Vorteil errungen: Erstens schießen die Kanonen nicht mehr auf Sie und zweitens stattdessen auf Ihre Gegner. Und manchmal hängt Wohl oder Wehe der Truppe sogar davon ab, ob Sie blutige



1 Es gibt keine Artillerieschläge mehr, sondern stattdessen Bomber-Einsätze, auch wenn das an der durchschlagenden Wirkung wenig ändert; ...

Was hier effektvoll in die Luft fliegt, war einmal ein Atlas, einer der gewaltigsten Mechs der Inneren Sphäre ...



... und so sieht der Atlas aus, solange er noch heil ist. Dieser Mech wirft wahrlich einen langen Schatten, stimmt's?

Anfänger als Mech-Piloten einsetzen oder kampfgestählte Veteranen ...

All diese leckeren Knobel-Elemente werden, so versichert Creative Director Jordan Weisman, auch beim neuen »Commander« erhalten bleiben. Ja, es kommen sogar noch weitere hinzu: Beispielsweise ist es jetzt möglich, noch während des laufenden Gefechts lahmgeschossene gegnerische Einheiten zu reparieren und anschließend zu übernehmen – das ging bislang nur im Anschluss an den beendeten Auftrag.

Man wird in Bezug auf Reparaturen im Felde auch nicht mehr allein auf die Eroberung entsprechend ausgerüsteter Fabriken angewiesen sein. Auf Ihren Befehl hin landet ein Lasten-Helikopter und lädt zum Beispiel spezielle Werftfahrzeuge aus. Das jedoch sollten Sie sich gut überlegen, denn solche Manöver sind zwar möglich – aber teuer. Und Sie wollen ja Geld verdienen, nicht wahr?



... man beachte jedoch, dass Feind-Mechs, zu denen noch kein Sichtkontakt besteht, durch rote Quadrate dargestellt werden.

INTERVIEW MIT DEM VORSITZENDEN JORDAN WEISMAN



Jordan Weisman dürfte vor allem als Gründer der FASA Corporation bekannt sein, der wir unter anderem »Battle Tech« und »Shadowrun« verdanken. Vor sechs Jahren, also '94, hob Weisman FASA Interactive aus der Taufe, um Computerspiele zu entwickeln. Doch brachten »Mech Warrior 3« und »Mech Commander« nicht die erhofften Einnahmen, so dass ein potenter Partner gesucht und mit Microsoft gefunden wurde. Der Verkauf ging Anfang '99 über die Bühne, Weisman selbst fungiert jetzt als Creative Director der Microsoft Game Group, ist also für die inhaltliche Koordinierung der Spiele-Entwicklung zuständig. Wir sprachen mit ihm:

PC Player: Zunächst einmal, wie fühlt man sich so als Microsoft-Mitarbeiter?
Jordan Weisman: Also, seit der Gehirnwäsche ist echt alles prächtig! (grinst) Nein, im Ernst: Microsoft lässt mir viel Freiheit, es ist ein angenehmes Arbeiten. Bis auf den dauernden Regen in Seattle. Meine Frau und die Kinder düsen an jedem freien Tag auf und davon.

PCP: In einer Zeit, in der die Koryphäen der Branche ihre Firmen verlassen, sammelt Microsoft immer mehr kompetente Entwickler um sich. Wie erklärst Du Dir das?
Jordan : Ein guter Spieldesigner benötigt kreative Freiheit, und bei aller Notwendigkeit zu zielgerichteter Arbeit ist genau diese Freiheit bei der Game Group gewährleistet. Ich schätze mal, das wird der entscheidende Punkt sein.

PCP: Wie sieht es mit der FASA Corporation aus? Die ist immer noch selbstständig, oder?
Jordan : Ja, die Corporation ist nach wie vor selbstständig und wohlauf.

PCP: Ich habe nie verstanden, warum am PC noch keine Umsetzung von »Shadowrun« existiert.
Jordan : Es gab zuletzt bei FASA Interactive schon recht weit gediehene Pläne, die Story rankte sich dabei um eine professionelle Attentäterin. Aber das ist eigentlich im Kern kein richtiger Shadowrun-Plot, so dass wir selber nicht zufrieden damit waren und das Projekt schließlich einstellten.

PCP: Und jetzt? Gibt es neue Pläne?
JW: (grinst erneut)

PCP: Werde ich noch etwas mehr darüber herausfinden?
Jordan : Denk mal an die X-Box und auch an die damit verbundenen Mehrspieler-Möglichkeiten.

PCP: Okay, das werde ich tun, aber nur, wenn Du versprichst, auch mal an den PC zu denken ...

»Kluge Taktik ist oberste Strategenpflicht – blind zuschlagen können Sie woanders.«

Auffällig ist die verbesserte Optik. Nicht nur bewegt sich die Kamera näher am Geschehen (von den Zoom-Modi abgesehen), die Grafik ist auch insgesamt viel detaillierter. Das macht sich etwa bei den beweglichen Schatten bemerkbar, die je nach Sonnenstand recht lang werden können, ganz zu schweigen davon, dass auch andere Lichtquellen (zum Beispiel Explosionen) Schatten werfen. Sehr atmosphärisch sehen auch die neuen NachtMissionen aus.

Derselbe Missions-Designer, den die Hersteller verwenden, wird als Zugabe mitgeliefert werden, und ein ausgebauter Mehrspieler-Modus unterstützt jetzt bis zu acht Parteien sowie kooperatives Spiel. Und zum guten Schluss: Man soll nunmehr auch während der Einsätze speichern dürfen ... **(jn)**

BATTLE TECH: HINTERGRUND

Das »Battle Tech«-Strategiespiel der FASA Corporation (auf dem »Mech Commander 2« beruht) verfügt über einen bis ins Detail ausgearbeiteten Hintergrund: Der Sternenbund, ein Imperium, das sich über den gesamten menschlichen Siedlungsraum im All erstreckte, zerfiel irgendwann im Laufe des dritten Jahrtausends. Mitte des 31. Jahrhunderts beherrschen die Nachfolgestaaten (auch »Häuser« genannt) die Szenerie und liefern sich beständig kleinere sowie manchmal auch größere Kriege. Um 3050 werden die Häuser unsanft aus ihren Streitigkeiten geweckt: Eine hochgerüstete Invasionsarmee fällt in die Innere Sphäre ein. Es handelt sich dabei um Nachkommen einer legendären, verschollen geglaubten Flotte – das erste Mech-Commander-Spiel erzählt vom Abwehrkampf gegen diese so genannten Clans.



Ein Gefecht in offener Landschaft; beachten Sie die sich mit dem jeweiligen Sonnenstand verändernden Schatten.

MECH WARRIOR 4
VENGEANCE



Auf der Jagd: Im Hintergrund setzen zwei leichte Mechs mit ihren Sprungdüsen über den Hügel. Die werden sich gleich wundern ...

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** FASA Interactive/ Microsoft
- **Genre:** Action-Simulation
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.microsoft.com/ Games/mechwarrior4
- **Besonderheiten:** Bessere Terraindarstellung ■ begrenzt wählbare Missions-Reihenfolge ■ 30 Missionen insgesamt ■ 21 Mech-Typen, davon 7 neue

Microsoft plant den Doppelschlag: Ein Commander für die Strategen, den Warrior jedoch für die Freunde echten Pulverdampfes.

VIDEO AUF CD A

Eine Mad Cat schickt ihr Raketenmagazin auf die Reise.

Der Gedanke muss wahrlich nahegelegen haben, dass man das neue Battle-Tech-Szenario um den Steiner/Davion-Krieg (siehe Hintergrundkasten in »Mech Commander 2« auf Seite 57) gleich für zwei Mechspiele benutzen kann.

Und so erleben Sie in der Rolle eines Mech-Piloten im Cockpit Ihres Blech-Monsters die folgende, verblüffende Geschichte: Als Heimkehrer vom siegreichen Feldzug gegen die Clans erhalten Sie eine Nachricht Ihres Vaters, der Sie zu einem Besuch einlädt.

Keine leichte Sache, denn mit Ihrem Vater, der als Davion-Lord eine unbedeutende Welt sein Eigen nennt, verbindet Sie wenig. Aber bitte, man ist ja nicht so. Doch bei Ihrer Ankunft erwarten Sie nur noch rauchende Trümmer: Eine Steiner-Invasion hat stattgefunden und Ihrer Familie den Garaus gemacht. Langsam dämmert Ihnen die Erkenntnis, dass Sie jetzt der Lord sind ...



Ein Atlas als ziemlich beunruhigender, rotglühender Nachtwächter.

Schon der Vorgänger konnte mit einer ausgefeilten Animationstechnik glänzen – die wurde jetzt nochmals verbessert, auch wenn das kaum möglich scheint. Aber insbesondere im Bereich der Beinbewegungen unter besonderen Bedingungen (steiles Terrain, Beschädigungen) ging es eben doch. Auch die zwar schönen, bis dato jedoch meist ziemlich flachen Schlachtfelder wurden weiter verziert: durch teils ziemlich schroffe Hügel und Berge. Was dem Einsatz von Raketen und Sprungdüsen natürlich neue Dimensionen verleiht.

Was den Spielablauf angeht, so haben die Hersteller sich bemüht, den Actionteil des Spiels auf Kosten der Simulation zu stärken – ohne es deshalb langweiliger zu machen. Anstatt etwa mit Störsendern die gegnerischen Raketen zu verwirren, wird man hier vielleicht im Spiel die Stromversorgung der Geschütze unterbrechen. Statt die Wärmeaustauscher hochzufahren, wird man den Mech in einen See steuern, und dergleichen mehr.

Auf der Suche nach dem Mörder Ihres Vaters wird im Zuge der 30 Missionen zudem immer auch die Geschichte im Vordergrund bleiben. Ja, Sie können sogar in gewissen Grenzen die Reihenfolge der Jobs beeinflussen. Etwa Aufträge, die Ihnen schwerer fallen, etwas nach hinten schieben und darauf hoffen, dass Sie später besser ausgerüstet sind. Auch sonst haben Sie das Spiel in der Hand: Von Ihnen hängt es ab, welchen Mech Sie nehmen, wo und wie Sie Aufstellung beziehen, wie Sie Ihre Erfahrung und die Ihrer Flügelmänner aufbauen. Und die Mehrspieler-Option wird übrigens sogar einen Missionseditor enthalten, mit dem Sie Ihre eigene Einsätze zusammenstellen können. Na dann: Machen Sie sich fertig, Pilot! **(jn)**

Und viel Spaß noch im Mech-Himmel!

X-COM ALLIANCE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microprose/Hasbro Int.
- **Genre:** Action
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.x-com.com (etwa ab Mitte Juli)

■ **Besonderheiten:** Inhaltliche Fortsetzung der altehrwürdigen »X-Com«-Reihe ■ Ähnelt äußerlich einem komplexen 3D-Shooter ■ Hinzu kommen Team-Management und Forschung ■ Basiert auf der Unreal-Engine ■ Hervorragende Computer-KI

Die legendäre »X-Com«-Serie geht in die nächste Runde. Und ist auf den ersten Blick kaum wiederzuerkennen.



Sind die Außerirdischen wirklich so böse? Immerhin halten sie in ihrem Kraftwerk Ordnung – von diesem Boden kann man essen.

Folgendes Szenario erwartet Sie: Nach einem Unfall strandet Ihr Raumschiff in einem unbekannten Sektor des Weltraums und Sie geraten in einen instellaren Krieg zweier außerirdischer Rassen. Eine Rückkehr nach Hause scheint unmöglich.

Was im realen Leben Grund für Depression und Verzweiflung wäre (Und stellen Sie sich vor: Kaum Unterwäsche zum Wechseln dabei!), führt am PC zu hoffnungsfroher Erwartung. Ist »X-Com Alliance« doch die Fortsetzung einer anspruchsvollen Strategiespiel-Reihe, die uns mit gänzlich neuen Mitteln, aber auch mit hoher Komplexität begeistern will.

Es gibt nur einen Weg

Sie übernehmen in Alliance die Verantwortung für die Kampftruppen des Raumschiffs. Die Beteiligung am Krieg fällt leicht – ist doch der Angreifer eben jene Alienrasse, die der Erde bereits in den vier vorangegangenen Spielen (siehe Extrakasten) so zugesetzt hatte. Es gilt zunächst, das Vertrauen der angegriffenen Rasse zu erwerben und im Verbund mit ihr die verstockten Kriegstreiber zu bezwingen. Erst danach kann die Rückkehr ins eigene Sonnensystem in Angriff genommen werden.

Eine Alien-Kampfeinheit. Von solchen Mukkies können auch eifrige Bodybuilder nur träumen.

Alliance spielt sich auf den ersten Blick wie pure 3D-Action, tatsächlich aber umfassen Ihre Aufgaben völlig shooterfremde Tätigkeiten. Ihr Team besteht aus zwölf Soldaten, über die Sie absolute Befehlsgewalt haben. Jeder einzelne ist eine Persönlichkeit mit eigener Sprachausgabe, individuellen Bewegungen und Kenntnissen, die nur er besitzt.

»3D-Action, die völlig Genre-fremde Tätigkeiten umfaßt.«



Ja, sie sind es. Wer harmlose Elitesoldaten aus dem Hinterhalt angreift, kann kein guter Nicht-Mensch sein.

Von diesen zwölf Untergebenen nehmen Sie immer nur drei mit auf Ihre Einsätze, die anderen hüten das eigene Raumschiff, trainieren oder untersuchen erbeutete Technologie, ganz wie man es von früheren Versionen der Serie gewohnt war.

Im Hauptteil bewegen Sie sich durch eine modifizierte »Unreal«-Engine, immer auf der Ausschau nach feindseligem Leben und erstrebenswerter Beute. Was die Sache schwierig macht: In der oberen Hälfte sind die Sichtbildschirme Ihrer drei Untergebenen eingeblendet und Sie müssen nicht nur auf sich selbst Acht geben, sondern auch deren Bewegungen koordinieren. Mit überlegtem Vorgehen und geballter Feuerkraft lässt sich viel mehr erreichen als mit blindwütigem Anstürmen auf den Feind. Überhaupt sind die Aliens ein tückischer Gegner, zeigen sich nur selten offen und benutzen Shooter-unübliche Angriffe wie etwa Hypnosestrahlen. Zu einem offenen Kampf muss man die Burschen erst zwingen.

Vertrauenssache

Gehen Sie unbedacht vor, werden die Filmkameras Ihrer Leute schon bald nur noch den Boden küssen. Das ist schlecht, denn anders als in gängigen Strategiespielen besitzen Sie nur einen begrenzten Fundus an Reservesoldaten, und können im Grunde auf keinen einzigen verzichten. Es gibt viele Möglichkeiten, Ihre Leute zu verheizen: Sie können auf Grund der Situation in Panik geraten und sich unkontrolliert zurückziehen – ein leichtes Opfer für die tückischen Gegner. Wenn Sie zu viele Befehle geben und Ihren Mitstreitern keine Ruhe gönnen, brechen diese erschöpft zusammen. Außerdem ist das Vertrauen in den Anführer ganz wichtig. Haben Sie in vorangegangenen Missionen bereits viele Fehlentscheidungen getroffen, stellen die Jungs Ihre Anweisungen



An einer Ecke kommt es zum Kampf. Soldat Jones ist betäubt; seine Helmkamera liegt auf dem Boden.

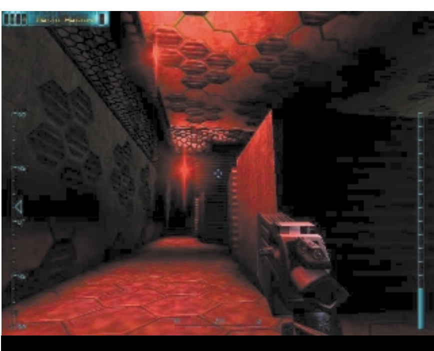
Was auch immer das für ein Vieh ist, Sie hätten es nicht so nah herankommen lassen dürfen.

»Möglicherweise die beste Computer-KI, die es im Bereich Action je gab.«

immer häufiger in Frage und gehen möglicherweise anders vor, als von Ihnen angeordnet. Christopher Clark, einer der maßgeblichen Designer, sprach auf der E3-Präsentation von der intelligentesten KI, die es je in einem Computerspiel gegeben hat. So was verspricht sich leicht, doch hier steckt einiges dahinter. So tragen die Soldaten stabile Kampfanzüge und sind von außen kaum zu unterscheiden. Jeder besitzt aber ganz eigene Verhaltensmuster, die nur er vollführt, wie zum Beispiel nervöses auf der Stelle trippeln oder besonders abgehackte Bewegungen. Insgesamt soll es 300 (!) individuelle Bewegungen geben, außerdem besitzt jeder Soldat noch 200 Zeilen Sprachausgabe, die er während der Missionen per Funk in passenden Momenten zum Besten gibt. Zudem gibt es Experten wie Ärzte, Ingenieure oder gewiefte Nahkampfspezialisten.



Experimente an Menschen sind nicht von der Genfer Konvention genehmigt. Aber das schert Außerirdische wenig.



Die klaustrophobische Atmosphäre der düsteren Gänge erinnert an Filmklassiker wie »Alien«.

Das Team-Management macht Alliance zu einem ganz besonderen Titel. Der Shooter-Part wird zwar nicht vernachlässigt (es soll 16 verschiedene Waffen geben, von der einfachen Pistole bis hin zu absurdester Fremd-Technologie), aber der Rollenspiel-Touch durch die zwölf Kameraden mit ihrer tollen KI und die Erforschung neuer Waffen sind es, die das Spiel aus der Masse der guten Programme hervorheben und zu einem ganz heißen Eisen machen. Auf der E3 wurde X-Com Alliance denn auch zum vielversprechendsten PC-Action-Titel der ganzen Messe gewählt. Überraschenderweise sogar noch vor solchen Kalibern wie »Halo« oder »Return to Castle Wolfenstein«. **(uh)**



Das verlässliche, schon aus den Vorgängern bekannte X-Com-Gewehr (mit eingebauter Taschenlampe) ist die Standardwaffe Ihrer Soldaten.

Der Experte für Alien-Technologie untersucht ein Schaltpult, ein Kamerad sichert solange die Umgebung ab.

UFO-LOGIE IM ÜBERBLICK

Alliance ist der fünfte Teil der X-Com-Serie, dessen erster Teil **Ufo** sich den Zusatz **X-Com** allerdings noch nicht gönnte. (siehe PC Player 5/94). Schon damals kämpfte die Erdbevölkerung gegen glubschäugige Aliens, wenn auch rundenbasiert. Eine einzige Mission zog sich dank des langwierigen Bodenkampfes schier endlos hin. Dennoch kam das Konzept mit seiner Mischung aus Forschung, Strategie und Taktik so gut an, dass es zwei fast identische Nachfolger fand: **X-Com – Terror of the Deep** (PC Player 5/95) sowie **X-Com: Apocalypse** (PC Player 8/97). Bis auf verbesserte Grafik waren die konzeptionellen Veränderungen aber minimal, ein Vorwurf, den man **X-Com: Interceptor** (PC Player 7/98) nicht machen konnte. In »Wing Commander«- ähnlicher Aufmachung kämpften Sie in einem Raumschiff gegen die Aliens; es hatte bis auf die Hintergrundgeschichte aber wenig mit den drei ersten Teilen zu tun.



Waren das '94 noch Zeiten: Geruhsamer Kampf in Minimalgrafik. Und was hatten wir für einen Spaß ...

MAFIA

Nicht ohne meinen Maßanzug: Ein Mafiosi weiß, was sich gehört.

Schwindelfrei sollte der Gangster auf diesen Feuertreppen schon sein.



Die Sonne lacht, die Wagen glänzen. Aber hinter der Fassade tobt der Kampf der Schnapskartelle.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Illusion Softworks/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Action/Rennspiel-Mix
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.take2.de oder www.talonsoft.com
- **Besonderheiten:** Spielt in den 30er Jahren (Prohibitions-Szenario) ■ Basiert auf der Engine von »Hidden and Dangerous« ■ Bietet zusätzlich einen Rennspiel-Part ■ Innovative Genre-Mischung

Vom Taxifahrer zum Schnaps-Millionär. Eine neue Variation des amerikanischen Traums.

Tommy ist ein lieber Junge. Er spricht abends immer brav sein Nachtgebet, hilft alten Damen über die Straße und trinkt niemals Alkohol – das ist ja auch verboten.

Und doch wird Tommy, der Taxifahrer, im neuen Spiel der »Hidden and Dangerous«-Macher zum hartgesottenen Mafiosi. Das Leben geht manchmal seltsame Wege. Und wir gehen sie gern mit. Reizt uns doch allein das berüchtigte Wort »Mafia« schon ungemein.

Sieht aus wie Chicago

Sie befinden sich in den Vereinigten Staaten zur Zeit der Prohibition. Tommy will wie immer seine Tour fahren, als drei verwegene Gestalten in den Wagen springen. Der Grund für ihre Eile? Die Maschinengewehrgarben der Don-Morelli-Gang, die Tommy auch ohne große Worte davon überzeugen, dass Vollgas hier die einzig richtige Lösung ist. Er gibt sein Bestes – und wird somit zum Todfeind der Morellis. Zum Glück ist Don Salieri immer auf der Suche nach guten Leuten. Also sagt Tommy seinem Job als Taxifahrer gezwungenermaßen und endgültig Lebewohl.

Don Salieri hat viel zu tun für Sie. In 20 umfangreichen Missionen (mit etlichen Unteraufgaben) bewegen Sie sich durch eine sehr detaillierte Stadt, immer auf die Pflege Ihres Maßanzugs und die Wünsche Ihres Paten bedacht. Anders als in »Driver« sind die Aufgaben vielfältig. Es gibt zwei grundsätzliche Spielarten: Als Fahrer an Bord eines der 60 verschiedenen Autos liefern Sie sich rasante Verfolgungsjagden mit der Polizei oder konkurrierenden Banden. Dichter Stadtverkehr macht die Sache natürlich nicht leichter. Und wenn Sie sich gut schlagen, haben Sie sogar die Gelegenheit, auf einem Kurs außerhalb der Stadt richtige Rennwagen zu bewegen.

Im zweiten Spielpart bewegen Sie sich im Stil eines Action-Adventures zu Fuß durch die Gebäude und erfüllen die Aufträge Ihres Dons. Wie in einem 3D-Shooter spielen Sie dann in der Ich-Perspektive. Sie brechen unter anderem in Begleitung eines Safe-Knackers in eine gut geschützte Villa ein, um wichtige Unterlagen zu stehlen – Meisterdieb Garret aus »Dark Project« lässt grüßen. Eher zum Alltag gehört das Einkassieren von Schutzgeldern. Und selbstverständlich gibt es auch groß angelegte Straßenschlachten mit dem abscheulichen Morelli-Clan.

Vielversprechend

Das Konzept ist sicher interessant: Wie viele brauchbare Spiele ist Mafia als abwechslungsreicher Genre-Mix angelegt, die Grafik wirkt sehr lebendig und dem Thema angemessen. Das Zeitalter der Prohibition bietet zudem mehr als genug Stoff für eine dramatische Hintergrundgeschichte. Illusion Software nennt denn auch Filme wie »Der Pate« oder das moderne Gangster-Epos »Heat« als Vorbild für die angestrebte, verdorben kriminelle Spielatmosphäre. **(uh)**

Die Entwickler schicken Sie in 20 großangelegten Missionen quer durch die ganze Stadt.

Da die Engine schon stand, blieb viel Zeit für Detailarbeit wie historisch akkurate Feuerlöscher.

Kein Dressmann, sondern ein gefährlicher Krimineller. Der starre Blick wird nur durch intensives, jahrelanges Training erworben.

AQUA

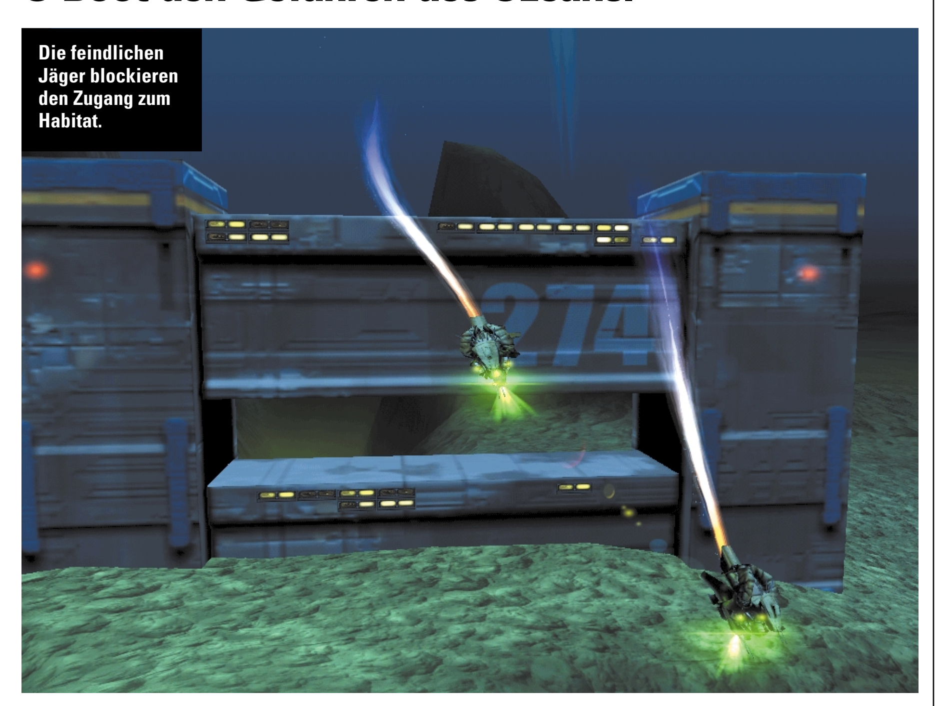
Das Wassergefährt hier besitzt bereits alle Schikanen. Jeder Feind wird sich ab jetzt einen Angriff zweimal überlegen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Massive Development/ Ravensburger Interactive
- **Genre:** Action
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** www.massive.de

Besonderheiten:
Inoffizielle Fortsetzung des Unterwasser-Action-Spiels »Schleichfahrt« ■ Riesiges Spielareal ■ Detaillierte Gegner ■ Ausbau des eigenen Schiffes und Handel möglich ■ Zahlreiche Unterwasserstädte mit unterschiedlichen Waren

Wasser marsch! In den unerforschten Bereichen der Tiefsee trotzen Sie mit Ihrem High-Tech-U-Boot den Gefahren des Ozeans.


Die feindlichen Jäger blockieren den Zugang zum Habitat.

Vor drei Jahren präsentierte Blue Byte Software mit »Schleichfahrt« eine Unterwasser-Simulation mit Handelselementen, die sich spielerisch an »Elite« und »Privateer« lehnte.

In für damalige Verhältnisse spektakulärer 3D-Optik bereisten Sie eine Endzeit-Ozean-Welt mit mysteriösen Städten, trieben Handel mit deren Bewohnern und investierten den Gewinn in den Ausbau Ihres U-Bootes. Die ungewöhnliche Atmosphäre und die hervorragende Geschichte trugen dazu bei, dass Schleichfahrt trotz seines linearen Spielverlaufs von der Presse gefeiert wurde. Nun steht die inoffizielle Fortsetzung in den Startlöchern. Der frühere Publisher Blue Byte konzentriert sich mittlerweile auf den vierten Teil seiner »Siedler«-Reihe und so schnappte sich Ravensburger Interactive den Entwickler Massive Development.

Tiefsee-Rebellen

Kurz nach dem Ende von Schleichfahrt finden Anarchisten auf dem Meeresgrund einen alten, atomgetriebenen Satelliten. Das Stück Schrott besitzt trotz seines hohen Alters immer noch enorme radioaktive Strahlung. Sicherlich eine nützliche Waffe gegen die guten Jungs – denken sich die bösen Buben und experimentieren mit ihrer neuen vermeintlichen Superwaffe ein bißchen auf dem Meeresboden. Das Ergebnis verschlägt ihnen im wahrsten Sinn des Wortes die Sprache: Der Grund bricht auf, eine uralte Rasse organischer Wesen, die sich die »Alten« nennen, kriechen aus den zahlreichen Rissen empor

»Ihre Feinde sind nicht nur U-Boote, sondern auch eingewanderte Meeresbewohner.«


Sobald Sie die ersten Aufträge hinter sich gebracht haben, bauen Sie nach und nach Ihr U-Boot aus.

und machen sich über die Städte des atlantischen Bündnisses her. Hier kommen Sie ins Spiel. Sie verkörpern erneut den Helden Flint, einen alten Tiefsee-Haudegen, der mit dem neuen Ungeziefer-Aufkommen seine Haushaltskasse ein wenig aufbessern möchte.

»Aqua« basiert auf der neuen KRASS-Engine, die eine Unterwasser-Landschaft von 8000 mal 8000 Kilometern abbilden soll – inklusive Höhlen, Gebirgen und vielen Städten. Ihre Feinde sind nicht nur die U-Boote der Piraten und Anarchisten, sondern auch gigantische Kraken sowie die frisch eingewanderten Meeresbewohner, die jeweils aus bis zu 5000 Polygonen bestehen.

Auch an einen Mehrspieler-Modus haben die Entwickler gedacht. Sollten Sie der Geschichte überdrüssig werden, laden Sie einfach Ihre Freunde zu einem U-Boot-Duell ein. Falls keine Killerwale oder Riesenpolypen die Designer belästigen, kann ab September auf Tauchfahrt gegangen werden. **(dk)**


Ihr U-Boot auf der Suche nach der alten Rasse.

AMERICAN McGEE'S ALICE

Dies hier ist zwar ein Wunderland – doch ganz bestimmt nicht das, welches Ihre Eltern kannten!



Bei den Spielkarten-Wachen der Herzkönigin wird es verschiedene Sorten geben



Wetten, dass das psychoaktive Pilze sind? Kein Wunder, dass Alice seltsame Dinge erlebt ...

Hier zu Lande dürfte die Story zwar weniger bekannt sein, aber vermutlich haben Sie trotzdem schon mal von Alice gehört. Das Mädel aus der Geschichte von Lewis Carroll hüpfte einem sprechenden weißen Karnickel hinterher, in dessen Bau hinein, und gelangte so in eine seltsame, unterirdische Welt, die als das Wunderland bekannt wurde.

Die verdrehten Jungs von Rogue Entertainment wollen Sie nun (mehr als 135 Jahre nach der Erstveröffentlichung des Buches) erneut in diese magische Welt entführen – nur dass das Wunderland sich halt ein wenig verändert hat. Genau wie Alice selbst ...

In einer Spielewelt voller Nachfolger und Klons dürfte Ihnen so etwas wohl noch nicht untergekommen sein: »American McGee's Alice« beweist, dass auch heute noch originelle und kreative Spiele gemacht werden. Vielleicht gar kein so großes Wunder übrigens, denn McGee machte sich früher als Level-Designer bei id Software einen Namen. R.J. Berg, der Produzent von Alice, meint dazu: »Die Freunde von Carrolls Buch werden viele bekannte Sachen finden, obwohl dies ein völlig neues Abenteuer ist.«

Wie auch immer, es hat sich also seit Alices zuckersüßem Abenteuer eine Menge getan. Irgendetwas störte die heikle Balance des Lebens im Wunderland, und es wurde deshalb zu einem düsteren, unheimlichen Ort. Alice kehrt zurück, um die Dinge wieder in Ordnung zu bringen und der wahnsinnigen Herzkönigin zu zeigen, wo der Hammer hängt.

SPIELFAKTEN

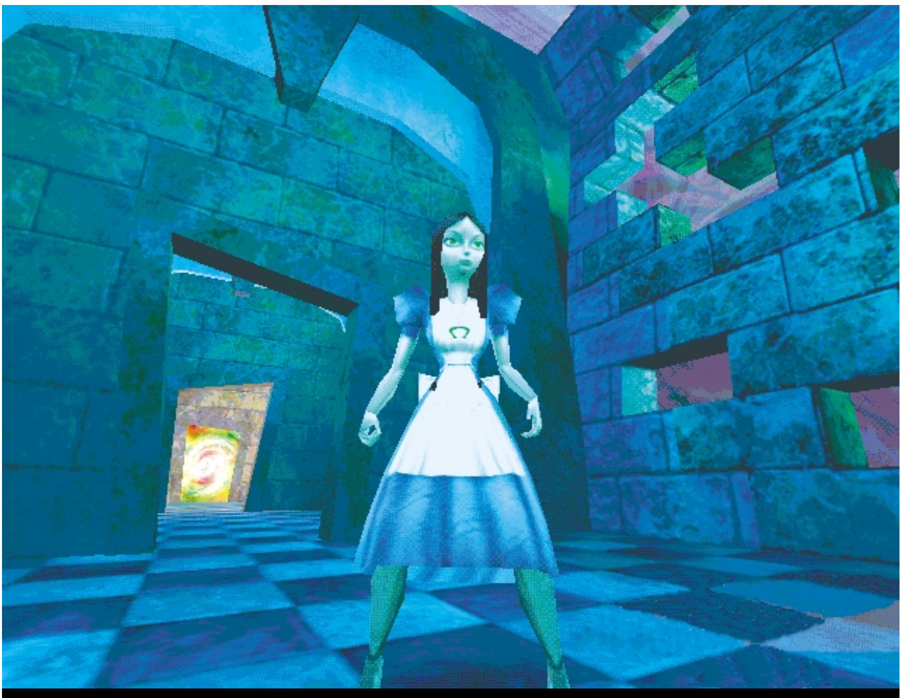
- **Hersteller:** Rogue Entertainment/ Electronic Arts
- **Genre:** Action
- **Termin:** Ende 2000
- **Internet:** www.alice.ea.com/index_alice.html
- **Besonderheiten:** Einzigartiger Background ■ Modifizierte Quake-3-Engine ■ 30 interaktive Charaktere ■ 15 Level

Sie ahnen es schon: Alice ist ein 3D-Shooter, der seine Optik übrigens der »Quake 3«-Engine verdankt – genauer gesagt einer von Ritual modifizierten Engine. Hinzugefügt wurden ein neues KI-Skript, ein fortschrittliches Animationssystem und einige andere nette Sachen. Im Ergebnis präsentiert sich eine visuelle Pracht, die bereits jetzt, in diesem frühen Stadium, erkennbar ist.

Sicher, es gibt viele Spiele, die hervorragend aussehen. Was Alice dennoch aus der Masse herausheben dürfte, ist der exotische Schauplatz. Stellen Sie sich vor, durch baufällige Schulen voller durchgeknallter Gören zu wandern (Hey, fast wie im richtigen Leben, was?) oder einen Garten voller Ungeziefer zu passieren – nachdem Sie auf die Größe einer Ameise geschrumpft wurden, versteht sich.

Nö, hier gibt es keine mittelalterlichen Burgen oder langweiligen Großstädte, sondern stattdessen bizarre Orte wie etwa einen in zwei Hälften zerbrochenen Raum, dessen Teile durch einen schwebenden Trümmer-Pfad miteinander verbunden sind – Alice muss diese Bruchstücke nutzen, um von einer Seite zur anderen zu gelangen.

Verblüffende und exotische Orte allein helfen natürlich nichts, wenn die Charaktere des Spiels nicht ähnliche Qualitäten aufweisen. In diesem Fall sind all die klassischen Alice-Figuren mit von der Partie, aber manche mit beunruhigenden, neuen Features: Die Grinse-



15-jährige Mädchen sollten eigentlich nicht so grimmig dreinschauen.



Ein Garten voller Ameisen, das ist schon normalerweise eine Plage, aber wenn man dann noch die falsche Größe hat ...

katze etwa ist so dünn wie Udo nach einer monatelangen Diät, und der verrückte Hutmacher hat eine Vorliebe dafür entwickelt, Leute in seinem Keller gefangen zu halten und zu foltern.

Darüber hinaus hat McGee dafür gesorgt, dass dem Spieler ganze Horden von monströsen Bösewichten über den Weg laufen, wobei die bereits erwähnten Übel-Kinder den Anfang machen. Bei ihnen handelt es sich eigentlich um ganz normale Rangen, die ebenso wie Alice in der Hoffnung herkamen, das Wunderland retten zu können – nur um festzustellen, dass sie gescheitert und nun gefangen sind.

Auch werden Sie die Wachen der Königin und natürlich die verruchte Herrscherin selbst bekämpfen müssen. Dann sind da noch die gefolterten Seelen all derer, die es wagten, der Herzkönigin Widerstand zu leisten und deshalb geköpft wurden. Und das alles ist erst die Spitze des Eisberges ...

»Wunderländer sind nicht immer nett - manchmal wird der Traum zum Alptraum!«

Nachdem dies ein Actionspiel ist, gibt es natürlich eine Menge Verteidigungswerkzeuge – und weil es ein wirklich ungewöhnliches Actionspiel ist, sind auch die Waffen bizarr: seltsame Messer, Springteufel-Bomben, Spielkarten, ein eisiger Zauberstab und dergleichen. Besonders überzeugende Zerstörungsgeräte sind die Teufelswürfel. Wenn man sie wirft, erscheint ein Dämon zufälliger Größe und Macht, der alles in Fetzen reißt, was ihm unter die Augen kommt.

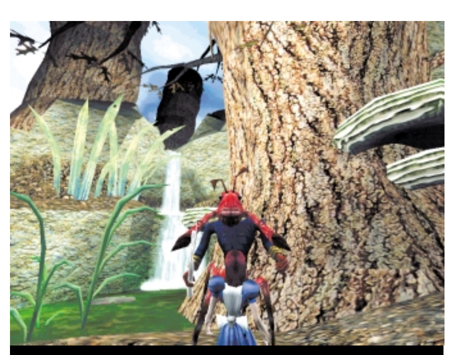
Natürlich hat das auch seine Nachteile, denn wenn Alice die Würfel im falschen Moment benutzt (wenn etwa gerade keine Bösewichte in der Nähe sind), fällt sie dem Dämonen selber zum Opfer. Nett ist auch die Idee, dass man den Eisstab dazu verwenden kann, Wasser einzufrieren – um sich so Zutritt zu den versteckten Bereichen eines Levels zu verschaffen.

Alice selbst ist alles andere als eine pubertäre Version von Lara Croft. Das letzte, was man bei Rogue wollte, war eine weitere atombusige Action-Heroine. Tja, haben wir nicht weiter oben eine Menge Originalität versprochen? Und in dieser Hinsicht hat Alice noch mehre Überraschungen zu bieten, beispielsweise das erstaunliche Fehlen einer Multiplayer-Option. Das Designer-Team hat nämlich beschlossen, alle Anstrengungen darauf zu konzentrieren, einen tollen Einzelspieler-Titel abzuliefern. Sollte Alice jedoch der erhoffte Erfolg werden, liegt ein künftiges Multiplayer-Add-on durchaus im Bereich des Möglichen.

30 verschiedene Charaktere werden das Spiel bevölkern, 15 Level stehen zur Erforschung bereit. Und zumindest für die englischsprachige Originalfassung steht Rogue derzeit in Verhandlungen mit namentlich nicht genannten, nichtsdestoweniger aber berühmten Künstlern für eine überzeugende Sprachausgabe. Tja, wenn nichts schief geht, steht uns also mit Alice offenbar eines der außergewöhnlichsten Actionspiele aller Zeiten bevor ... **(Li C. Kuo/jn)**



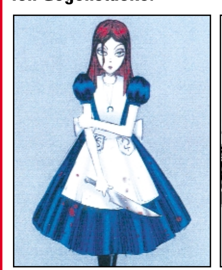
In einigen Passagen werden Sie mit einer Schrumpf-Alice zurechtkommen müssen.



Rinnsale werden zu gewaltigen Wasserfällen - dass »American McGee's Alice« ein recht schräges Spiel ist, erwähnten wir schon, oder?

ALICE – ALT UND NEU

Einer der augenfälligsten Punkte bei American McGee's Alice ist das Design der Heldin. Die Grafiker sahen sich der Herausforderung gegenüber, Alice und ihre Begleiter einerseits wiedererkennbar zu machen, ihr andererseits aber doch ein neues Aussehen zu verleihen. Hier sehen Sie zwei der klassischen Zeichnungen aus den Wunderland-Büchern – sowie ihre modernen, digitalen Gegenstücke.









WIGGLES


Ein Blick in die Zwergensiedlung offenbart eine Metallverarbeitungstätte, einen Speisesaal, eine Wohnung und eine Diskothek.

Die Entwürfe versprechen eine interessant gestaltete Spielwelt, in der viele Gefahren lauern.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** SEK.ost/Innonics
- **Genre:** Aufbauspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.sek-ost.de

■ **Besonderheiten:** Vertikal aufgebaute Spielwelt ■ Zwerge haben individuelle Fähigkeiten und Bedürfnisse ■ Vier Epochen mit fortschreitender Technologie und Zivilisation ■ Anleihen aus einer Vielzahl von Spielen

Sie haben schon Napoleon bei Waterloo bezwungen, Neandertaler ins Raketen-alter geführt oder ganze Welten in Schutt und Asche gelegt? Bevor Sie dem Größenwahn anheim fallen, sollten Sie vielleicht mal Zwerge umherscheuchen.

Die Einladung führte uns nach Berlin, in den Stadtteil Friedrichshain, wo noch viele Einschusslöcher – stumme Zeugen des Zweiten Weltkriegs – zu besichtigen sind.

In einem Hinterhof, über einem Supermarkt und einem Tapetenladen, werkelt das SEK.ost (»SpieleEntwicklungsKombinat«) im Auftrage des jungen Publisher innonics an einem interessanten Aufbauspiel namens »Wiggles«.

Sie und Ihr Mauszeiger bekommen den Auftrag, eine Truppe von Zwergen zu befehligen. Die Zwergenpopulation besteht aus maximal 40 Individuen, die ähnlich wie die »Sims« Bedürfnisse nach Freizeitvergnügen entwickeln und zwischendurch Schlaf benötigen. Sie müssen ihnen daher Wohnräume und Freizeiteinrichtungen (von der Kneipe bis zur Diskothek) bereitstellen, sonst werden sie müde und unzufrieden. Im Gegenzug arbeiten sie fleißig und spezialisieren sich mit der Zeit auf bestimmte Jobs, die sie besonders effizient erledigen. Zudem lassen sie sich zu zähen Kämpfern ausbilden. Nicht jeder Zwerg stirbt in der Schlacht, denn ihre Lebensspanne ist begrenzt. Dafür vermehren sich die Wichtel, wenn sie sich besonders wohl fühlen, ein Stammbaum zeichnet alle Neuzugänge auf.


Der Zwergen-Nachwuchs wird - ähnlich wie bei Creatures - in der Schule auf das harte Wichtelleben vorbereitet.

Um dem Spielziel, der Vernichtung des bösen Höllenhunds Fenris, näher zu kommen, müssen Sie zahlreiche Aufgaben erfüllen. Priorität hat neben der Produktion von Essen und Arbeitsmaterialien das Ausgraben neuer Tunnel und Höhlen, ganz im Stile eines »Dungeon Keeper«. Da der Weg meist nach unten, zum Mittelpunkt der Erde führt, ist die Spielwelt nicht horizontal, sondern vertikal angeordnet und erinnert ein wenig an ein Puppenhaus.

Überall wo Kämpfe toben, werden Bogenschützen gebraucht.

Bekanntes und Neues

Die Vielzahl der Ideen ist schon bemerkenswert. Neben einem kompletten ökologischen Systems wie bei »Creatures« spielen Technologie-Fortschritte (»Civilization«), Aufzüge (»Sim Tower«), die Ausbildung von Soldaten (»Pharao«), eine Lagerverwaltung (»Siedler«) und die persönliche Entwicklung der Zwerge (ähnlich den »Sims«) eine tragende Rolle. Die frei zoom- und drehbare 3D-Grafik erlaubt einen Blick auf alle niedlichen Details. Das Team vom SEK.ost besteht aus leidenschaftlichen Spielern, daher sind ihnen die Bedürfnisse und An-forderungen der Käufer wohlbekannt. Auch wenn sich »Wiggles« noch in einem frühen Stadium befindet, hegen wir jetzt schon leise Hoffnungen, dass unter der Erde ein echter Hit heranreift.

(Alex Brante/md)



Wie bei vielen guten Spielen dauerte es etwas länger als geplant – doch seit Mitte Juni ist das neue, internetbasierte Spielemagazin des Future-Verlages online. Was bietet der digitale Nachfolger der legendären Power Play?

Nun, zunächst scheint es angebracht, eine in der Branche nicht selbstverständliche Besonderheit zu erwähnen: Gegenstand der Berichterstattung sind nämlich buchstäblich alle Plattformen! Das geht also gewissermaßen vom Gameboy bis zu den Kursrechnern der NASA.

Na gut, nicht wirklich bis zur NASA (ansonsten macht man die PowerPlayer noch für künftige Sondenabstürze verantwortlich), aber sogar ungewöhnliche Konsolen wie etwa das »Neo Geo« sind mit von der Partie, und PC-Spiele machen natürlich ohnehin einen großen Teil der Meldungen aus.

Ergibt sich daraus womöglich ein Problem für Leser, die eigentlich nur über ein ganz bestimmtes System informiert werden möchten? Nein, dieser Umstand wurde schon im Design der Site berücksichtigt: Wer etwa ausschließlich am PC-Sektor interessiert ist, der klickt auf den entsprechenden Button, und schon wird der gesamte Rest vom Fest automatisch ausgefiltert.

News, News, News

Nachdem die Besatzung von PowerPlay.de (darunter mit Chris Peller, Maik Wöhler und Boss Jan Binsmaier ein paar alte Bekannte, die schon beim Printmagazin beschäftigt waren – und auch Webmaster Rüdiger Steidle ist kein unbeschriebenes Blatt, gehörte er doch jahrelang zum GameStar-Team) mit dem schnellsten Medium der Welt arbeitet, ergibt es sich von selbst, dass ihr wichtigster



Der Kern des Redaktionsteams von PowerPlay.de: Chris Peller, Dirk Wöhr, Bernd Braun, Arno Schmidt, Rüdiger Steidle (v.l.n.r.)

Schwerpunkt im Bereich der brandaktuellen Neuigkeiten liegt. Kein Wunder also, dass Leute, die auf die Website surfen, gleich zu Beginn auf der News-Seite landen.

DailyRadar nennt man diese Abteilung in der Redaktion und das hat seine tieferen Gründe, denn PowerPlay.de ist Bestandteil des vor allem in den USA sehr populären DailyRadar-Netzwerkes. Ein Mangel an Neuigkeiten sollte es für die Redakteure also selbst in der sommerlichen Saure-Gurken-Zeit kaum geben. Überhaupt setzt Chefredakteur Binsmaier auf internationale Kontakte: Weltweit verstreute Korrespondenten (zum Beispiel in Großbritannien, den USA und sogar in Japan) sollen für nahtlosen Nachschub an Nachrichten-Nahrung sorgen.

Hintergrund

Selbstverständlich bleibt das Team bei News nicht stehen, Sie werden hier also auch Previews, Spieletests und andere interessante Artikel finden: Specials zu wichtigen Themen beispielsweise, Hardware-Meldungen und so weiter. Nicht zu vergessen Tipps und Tricks (es existiert bereits jetzt eine voluminöse Bibliothek, die freilich erst zum kleineren Teil online gestellt werden konnte) sowie Downloads jeder Art. Die hier abgelegten Demos laufen über einen echten Highspeed-Server, so dass von der Lieferantenseite her alles für den schnellen und reibungslosen Download getan wurde.

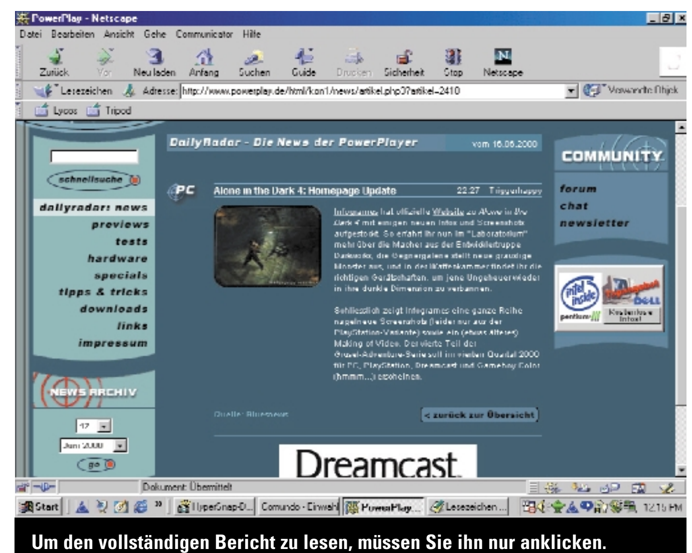
Kommunikation

Bei PowerPlay.de legt man enormen Wert auf Kontakt zum Leser und Spieler. Dazu dient zum einen ein übersichtliches Forum, in dem jedermann seine Kommentare, Meinungen und Fragen hinterlassen kann – vorherige Registrierung mit Nickname und Passwort ist allerdings Pflicht, damit niemand unter falschem Namen böse Dinge verbreiten kann. Schon jetzt ist erkennbar, dass das PP.de-Team dieses Forum als Diskussionstribüne auch für die Redaktion begreift, um so einen echten Dialog zu den Online-Lesern herzustellen.

Eine zweite Kontaktbühne ist der Chat, der sich vor allem in den späteren Abendstunden belebt. Hier können registrierte Nutzer ebenfalls des Öfteren auf Mitglieder des Redaktionsteams treffen und ihnen



Die Startseite von PowerPlay.de: News, News und noch mal News



Um den vollständigen Bericht zu lesen, müssen Sie ihn nur anklicken.

www.pcplayer.de: CHAT!



Das Archiv: Hier der Testbericht zu »Alpha Centauri« aus der Märzausgabe von '99.

Jede Woche stellen wir eine neue Frage online, und verwerten die Ergebnisse im Heft.

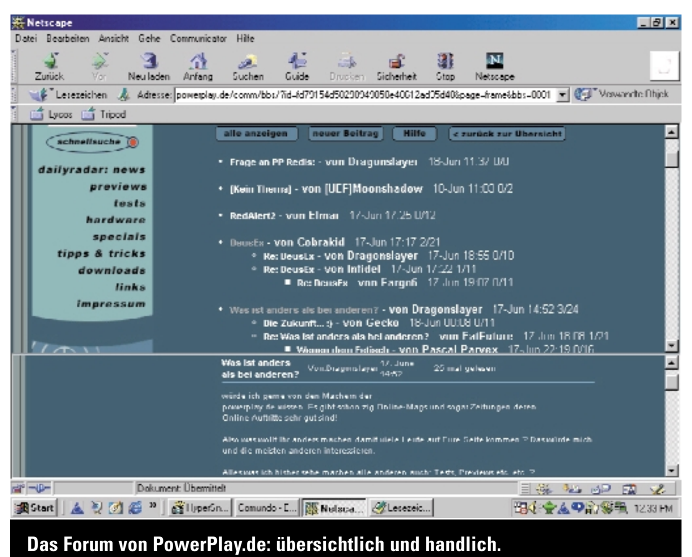
Aus gegebenem Anlass wollen wir hier auch unsere eigene Website nicht zu kurz kommen lassen, denn am 12. Juli veranstalten wir wieder einen unserer Redaktions-Chats. Jedermann ist eingeladen, sich ab etwa 16 Uhr im Chatraum einzufinden. Selbstverständlich werden auch PCP-Redakteure anwesend sein, die Ihnen gerne zu Gott und der Welt Auskunft geben – ein festes Thema haben wir nämlich nicht vorgesehen.
Im Übrigen finden Sie auf unserer Site natürlich insbesondere eine Inhaltsübersicht zur jeweils aktuellen Ausgabe, garniert mit Lese-Kostproben aus Previews, Tests und anderen Beiträgen. Statistiker und all jene, die gern schnell einen speziellen Test nachschlagen möchten, werden das Archiv (ab dem Jahr-gang '98) zu schätzen wissen. Selbstverständlich können Sie auch online ein Abo bestellen oder per E-Mail mit Ihrem Lieblings-Redakteur in Kontakt treten. Forum und Chatraum (täglich ab etwa 21 Uhr unmoderierter Night-Chat) runden das Angebot schließlich ab – also dann: Wir lesen uns hoffentlich am 12. Juli!

Beschwerden an den Kopf werfen, sie loben oder nach den neuesten Erkenntnis zum Spiel XY löchern.

Eine ordentliche Website benötigt Links! Bereits jetzt hat PowerPlay.de eine beachtliche Menge an Verweisen zu Spieleherstellern ins Netz gestellt, aber auch die User sollen nicht zu kurz kommen. Fan-Sites und andere interessante Homepages sind hier gern gesehene Gäste.

Zukunftspläne

Nach erstaunlich kurzer Anlaufzeit konnte die PP.de-Redaktion auf ein stabiles (und schon jetzt sehr umfangreiches) Web-Angebot verweisen: Nur in den ersten 24 Stunden gab es Probleme mit der Geschwindigkeit des Seitenaufbaus, und einige wenige »tote« Links waren auch ziemlich schnell eliminiert.
Doch dabei wollen Binsmaiers Schergen nicht verweilen. Der Chat beispielsweise soll künftig auch als Basis für themenorientierte und moderierte Events mit bekannten Persönlichkeiten dienen, die Hardware-Rubrik soll wesentlich ausgeweitet werden, und besondere Ereignisse wollen die PP'ler auch besonders würdigen: etwa internationale Spielemessen durch Live-Berichte und eigene Videos. Tja, da bleibt uns nur noch, dem Projekt viel Erfolg zu wünschen. Und Sie, liebe Leser, schauen Sie doch mal bei Gelegenheit dort vorbei ... **(jn)**



Das Forum von PowerPlay.de: übersichtlich und handlich.

Schwerpunkt: Online-Spiele

UM DIE WELT GESPIELT

JOCHEN RIST



Wir schreiben das Jahr 1993. Unter dem Begriff Internet können sich anfangs höchstens eingeweihte Informatikstudenten etwas Genaueres vorstellen. Aber dann kommt der zweite Erfolgstitel von iD-Software, wenig später folgt »Descent« und plötzlich sind Netzwerkspiele in aller Munde. Die werden noch für teures Geld über die Fernzone mit einer Modem-zu-Modem-Verbindung gespielt. Doch schon ein Jahr später erscheinen dann erste Titel, die sowohl im Netzwerk als auch via Internet zum günstigen Ortstarif spielbar sind. Spieleprogrammierer sahen frühzeitig das Potenzial, welches in dieser Entwicklung steckte. Heutzutage traut sich beinahe kein Spiel mehr ohne integrierte Internet- und Netzwerkspielbarkeit an die Öffentlichkeit. Titel wie »Ultima Online« oder »Everquest« sind sogar »nur« über das Internet spielbar. Dieser Trend geht insbesondere wegen schnelleren Internetverbindungen unaufhaltsam weiter. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die beliebtesten Online- und Netzwerkspiele vor und zeigen außerdem, zu welcher Hardware Sie idealerweise greifen.



Das Internet – unendliche Weiten. Damit Sie nicht nur auf müden Wellen um den Globus surfen, ist eine flotte Internetanbindung unerlässlich.



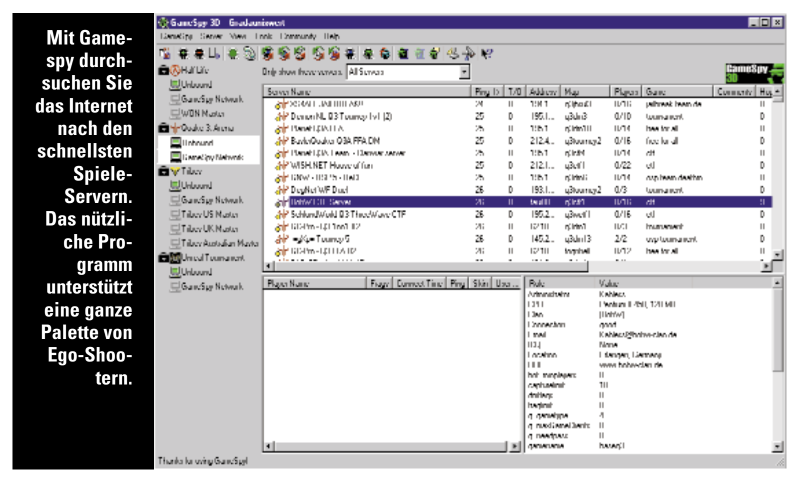
Dank des Kommunikations-Programms ICQ halten Sie bequem den Kontakt mit Ihren Online-Spielkollegen aufrecht. Unter www.mirabilis.com steht das unentbehrliche Tool zum Download parat.

Vergessen Sie alles, was sich nach 28.8- oder 33.6-Modem anhört. Das sind alte Hüte, mit denen in Spielen übers Internet mittlerweile kein Blumentopf mehr zu gewinnen ist. Für Gelegenheitsspieler oder Fans von gemächlichen Titeln (Rollenspiele, Strategie) ist ein 56K-Modem derzeit die ideale Hardware für ein Spielchen im Web.

Modelle gibt es wie Sand am Meer. In der Leistung unterscheiden sich diese aber nur minimal. Mehr Augenmerk sollten Sie da schon auf den Treibersupport (bei namhaften Firmen so gut wie sicher) und die Anschlussart richten. Modems gibt es zunächst einmal entweder extern oder intern. Integrierte Modems haben den Vorteil, dass Sie keinen Kabelsalat verursachen und gewöhnlich etwas günstiger sind. Die Vorteile eines externen Modems wiederum sind die Status-Lämpchen, an denen Sie sofort den Zustand (werden Daten übertragen oder pennt das Modem?) erkennen. Außerdem ist ein externes Gerät auch jederzeit an einen anderen Rechner anschließbar. Der Anschluss externer Modems erfolgt entweder über ein serielles- oder ein moderneres USB-Kabel. Wir empfehlen grundsätzlich die USB-Variante, da Sie bei späteren Mainboards eventuell gar keinen seriellen Anschluss mehr vorfinden.

Geht's noch schneller?

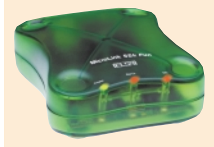
Na logisch. Die nächste Steigerung heißt ISDN und jagt die Daten mit maximal 7.5 KByte durch die Leitung. Analoge Modems sind bei circa 5.0 KByte pro Sekunde am Ende. Außerdem läuft die Einwahlprozedur mit ISDN-Modems, beziehungsweise –Karten wesentlich schneller ab. Innerhalb von ein paar Sekunden darf gesurft werden,



Mit Gamespy durchsuchen Sie das Internet nach den schnellsten Spiele-Servern. Das nützliche Programm unterstützt eine ganze Palette von Ego-Shootern.

DES ONLINE-SPIELERS HARDWARE

Mal abgesehen von Kabelmodems ergeben sich derzeit drei Möglichkeiten mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen.



Variante A: Analog-Anschluss
▲ Pro:
Niedrige Grundgebühr
Hohe Mobilität bei externem Gerät
▼ Contra:
Langsame Geschwindigkeit

Variante B: ISDN-Anschluss
▲ Pro:
Zwei ISDN-Leitungen
Schnelle Geschwindigkeit
▼ Contra:
Teure Grundgebühr





Variante C: T-DSL-Anschluss
▲ Pro:
Zwei ISDN-Leitungen, eine ADSL-Leitung
Extrem hohe Geschwindigkeit
▼ Contra:
Saftiger Preis

während bei analogen Modems schon mal eine halbe Minute vergeht. Natürlich ist ein ISDN-Zugang bei so vielen Vorteilen auch gleichzeitig teurer als ein analoger. Die Telekom berechnet monatlich 46,40 Mark Grundgebühr für einen ISDN-Zugang, während eine analoge Leitung mit 24,81 Mark zu Buche schlägt. Außer der Geschwindigkeit bietet ISDN das zusätzliche Plus der dauernden Erreichbarkeit. Denn selbst wenn Sie online sind, können Sie telefonieren. Das ist mit nur einer analogen Leitung nicht möglich. Für besonders anspruchsvolle Spieler, die hauptsächlich zeitkritische Spiele (insbesondere Ego-Shooter) übers Internet spielen wollen, empfehlen wir den ISDN-Anschluss. Mit 56K werden Sie auf die Dauer nämlich nicht glücklich, da hier die Ping-Raten zu hoch ausfallen.

Ping – was?

Unter einem Ping versteht man die benötigte Zeit, welche ein Signal von Ihrem Rechner zu einem entfernten Computer im Internet zurücklegt. Je niedriger dieser Wert ausfällt, desto mehr Informationen kann Ihr Computer mit dem entfernten Gerät austauschen und umso »realer« wirkt die Umgebung, da gegnerische Einheiten sich nicht wackelig durch die Level oder übers Schlachtfeld bewegen, sondern ein eindeutiger Weg nachvollziehbar ist. Mittlerweile ist bei jedem Spiel mit integriertem Spiele-Server-Browser auch die Ping-Anzeige vorhanden. Als Faustregel gilt: niedrigerer Ping = höhere Gewinnchancen.

Spitzengeschwindigkeiten

Haben Sie schon mal von T-DSL gehört? Bestimmt. Denn das neue Angebot der Telekom ist insbesondere für Rekord-Downloader und besonders ehrgeizige Spieler (wie bitte – ein Ping von 100? – da kann ich nicht spielen) das Nonplusultra. Während ISDN-Spieler im günstigsten Fall einen Ping zwischen 80 und 90 (bei Kanalbündelung circa 50 bis 60) und Modem-Spieler einen Ping von 150 hinbekommen, rast T-DSL bei Top-Verbindungen mit einer Ping-Rate von circa 20 bis 40 davon. Das ist dann in etwa so, wie wenn Sie über ein lokales Netzwerk spielen. Vorausgesetzt, Sie finden einen schnellen Spiele-Server und können es sich nebenbei leisten, eine monatliche Grundgebühr von 100 Mark (inklusive 50 Online-Stunden) zu entrichten. Doch Vorsicht: Eine T-DSL-Verbindung ist in Deutschland nicht überall möglich. Um Genaueres zu erfahren, werfen Sie einen Blick in unsere »Keine Panik«-Rubrik auf Seite 198.

Spürhund

In den meisten Spielen sind bereits Suchmaschinen integriert, mit denen Sie schnell den nächstbesten Server herausfinden. Doch meist beschränken sich die Angaben dort auf ein paar wenige Details. Viel mehr bietet da zum Beispiel die Suchmaschine »Gamespy«. Mit ihr sehen Sie alle wichtige Daten wie die Spieleranzahl, Abschusslisten, Ping-Zeiten, Server-Konfigurationen und sogar den Level, in dem gerade gespielt wird, auf einen Blick. Lieblings-Server lassen sich bookmarken. Der größte Vorteil von Gamespy ist die Unterstützung einer Vielzahl von Spielen (hauptsächlich Ego-Shooter). Anstatt jedes Spiel zu starten und nach einem Server Ausschau zu halten, können Sie sich den Status Ihrer bevorzugten Server von mehreren Spielen (Unreal Tournament, Soldier of Fortune und andere) gleichzeitig darstellen lassen. Unter www.gamespy.com steht das nützliche Tool zum Download parat.

Kontaktpflege

Wer in einem Spiel seinen Meister oder einfach einen würdigen Gegner gefunden hat, der möchte sich vielleicht wieder einmal mit demselben Typen zu einem Online-Gefecht treffen. Für die Kontaktaufnahme- und –pflege hat sich das Tool ICQ (zu finden unter www.mirabilis.com) durchgesetzt. Durch dieses Programm erhalten Sie eine Nummer, die quasi wie eine Telefonnummer einsetzbar ist. Jedoch nur über das Internet. Jede Person, die ebenfalls ICQ installiert hat, sieht sofort, wenn Sie gerade online sind (vorausgesetzt, Sie haben ICQ auch gestartet). **(jr)**

DER KOSTENVERGLEICH

Grundgebühren

Art des Anschlusses	Monatl. Grundgebühr	Leistung	Einmalige Gerätekosten
Analog-Anschluss	24,81	1 Leitung	circa 100 Mark
ISDN-Standard-Anschluss	46,40	2 Leitungen	circa 200 Mark
T-DSL-Anschluss	96,49 Mark	1 ADSL-Leitung, 2 ISDN-Leitungen	circa 300 Mark

Die wichtigsten Provider im Vergleich

Provider	Online-Zeit für 50 Mark	Call-By-Call	Internet-Grundgebühr	Internet
AOL	19 Stunden	Nein	9,90 Mark	www.aol.de
Arcor	15 Stunden	Ja	Keine	www.arcor.net
Mobilcom	16 Stunden	Ja	Keine	www.mobilcom.de
T-Online	16 Stunden	Nein	8 Mark	www.t-online.de
UUNet	16 Stunden	Nein	7,50 Mark	start.knuut.de
VIAG Interkom	22 Stunden	Nein	18,90 Mark	www.planet-interkom.de

Flat-Rates im Überblick

Provider/Name	Monatliche Gebühr	Einrichtungsgebühr	Traffic-Beschränkung	Einschränkungen	Internet
T-Online/flat	79 Mark	keine	keine	Zwangstrennung alle 24 Stunden	www.t-online.de
NGI/flat	77,77 Mark	keine	keine	Zwangstrennung alle 12 Stunden	www.ngi.de
Versatel/sonnet	79 Mark	keine	keine	Besondere Einwahlsoftware, Zwangstrennung	www.sonnet.de
Cisma/flat	77 Mark	77 Mark	keine	Zwangstrennung alle 12 Stunden	www.cisma.de



DIE ANFÄNGE

Spielvergnügen online – das ist keine so neue Erfindung, wie man auf Anhieb meinen könnte. Ein Blick zurück auf wichtige Stationen.

MUDS

Am Anfang war das Wort. Genau genommen waren es sogar sehr viele Wörter. Nicht zu vergessen die Befehle: solche wie »north«, »look« oder »get sword«. Mit ihrer Hilfe kämpfte sich die 80er-Jahre-Generation durch textbasierte Verliese, die so genannten »Multi User Dungeons« (MUDs).

Begonnen hatte alles Ende der 70er mit einigen Programmen auf britischen Uni-Rechnern, darunter eines mit dem Namen MUD – anfangs war's also keine Gattungsbezeichnung, sondern tatsächlich ein Spiel.

Mit »Telnet« als Schnittstelle zwischen Modem und Server (manchmal auch mit speziellerer Software), entwickelte sich das Genre stürmisch. Wenn es einen Begriff gibt, der den Charakter dieser Spiele treffend benennt, dann ist es das Wort Vielfalt. Da wären etwa umfangreiche Fantasy-Welten



Ein recht ansprechender grafischer MUD in First-Person-3D.

»The Realm« von Sierra, ein grafischer MUD, der nicht zuletzt auch kommunikativen Zwecken dient.

ähnlich denen von »Ultima Online« oder »Everquest«, nur eben ohne Grafik. Andere (beispielsweise das legendäre »Hack« und seine diversen Abkömmlinge) wurden gern in Mailboxen gespielt und hatten ein primitives, buchstabenorientiertes Grafik-Interface.

Wieder andere dienten eher als Chatraum, wie zum Beispiel der über CompuServe bekannt gewordene, grafisch aufwändige Single-Treffpunkt »Worlds Away«. Überhaupt die Optik: Mit zunehmender Leistungsfähigkeit des Netzes entwickelten sich natürlich auch grafische MUDs, und aus denen wiederum die heutigen kommerziellen Großwelten von Origin, Verant und Microsoft.

Die aktuelle Situation ist dennoch dadurch gekennzeichnet, dass die klassischen MUDs keineswegs tot sind. Ständig werden neue Spiele entwickelt, manche davon kostenpflichtig und durchaus in der Grauzone zwischen Hobby- und Kommerzprodukt. Wer einmal ein wenig hineinschnuppern möchte, geht auf die Website www.mudconnector.com, sucht sich die Adresse eines MUDs heraus, startet Telnet (sollte normalerweise im Windows-Verzeichnis vorhanden sein) und legt los ... **(jn)**

DER GRÖSSTE ONLINE-FLOP: MANKIND

Online-Spiele sollten leicht zu bedienen sein und von möglichst vielen Servern unterstützt werden. Nachbesserungen sollten nur Kleinigkeiten betreffen, die Grafik muss nicht viel schlechter sein als bei normalen Spielen.

Wie man diese Punkte ignoriert und ein unausgegorenes Spiel auf den Markt bringt, zelebrierte die Firma Vibes, die ihr Weltraum-Strategiespiel gleich zweimal veröffentlichte. Ende des Jahres '98 als »Mankind« und vor einigen Monaten unter dem phantasievollen Namen »Mankind 1.5« (siehe Test in PC Player 2/2000). Inzwischen ist man bei Version 1.6 angelangt, aber dies interessiert nur noch die wenigsten. (siehe www.mankind.net) (uh)



Mankind an Houston, Mankind an Houston: Wir haben ein Problem!

MERIDIAN 59

Als erstes klar kommerziell orientiertes und aus dem großen Pool der Hobby-MUDs herausstechendes Online-Spiel erschien im Jahre 1997 »Meridian 59« von 3DO. Ein damals noch relativ kleines 3D-Fenster eröffnete den Blick auf Freund und Feind, dunkle Kellergewölbe und darin hausende Monster. Das Spiel lief auf mehreren (auch in Deutschland angesiedelten) Servern und bot neben kleineren Quests in der Hauptsache Hack-and-Slay. Aber schon damals gab es ein recht ausgeprägtes System von Gilden und religiösen Gefolgschaften.



Am Meeresstrand haust die große, blaue Wasserameise – sie ist übrigens friedlich.

Das ein knappes Jahr später erschienene »Ultima Online« überlebte Meridian – nicht zuletzt mit Hilfe verschiedener Erweiterungssets – noch recht gut. Wohl auch deshalb, weil UO doch ein deutlich anderes Publikum ansprach. Erst die Veröffentlichung des weitaus besser vergleichbaren Everquest leitete dann den Niedergang ein: Zwar sind die Meridian-Server nach wie vor online, doch durch Foren und Fan-Homepages weht Endzeitstimmung. Nicht wirklich verwunderlich, denn grafisch kann das Spiel vor allem mit Everquest einfach nicht mehr mithalten. **(jn)**



Überfall im Wald, man beachte die wenig ansprechenden »Baumtapeten«, die es in aktuellen Titeln nicht mehr gibt



DIE GEGENWART

Was ist momentan im Netz angesagt? Rollenspiele. Wer hätte das gedacht ...

ULTIMA ONLINE

Definitiv ein Vertreter des Genres, der nur mit einer Flatrate gebündelt verkauft werden sollte. Ausgewogene Fähigkeits-, Magie- und Reputations-Systeme sowie eine zweimalige, aufwändige Überarbeitung sorgen für echtes Suchtpotenzial.

Origin begrenzte die Attributs- und Fertigkeitswerte auf eine feste Gesamtsumme, was sich als cleverer Schachzug erwies. Daher mutieren Möchtegernhelden nämlich nicht im Laufe der Zeit zu unschlagbaren Alleskönnern, sondern müssen wie im echten Leben abwägen, welche Begabungen ihnen am wertvollsten erscheinen. Somit bevölkert ein bunt gemischtes Charaktersammelsurium die 24 weltweiten Server (Shards genannt). Letztere sind wiederum in jeweils zwei Dimensionen aufgeteilt, welche verschiedenen »Regeln« folgen: Eine Welt der Freundschaft und Verbrüderung, in der die Spieler nicht stehlen, morden oder plündern dürfen. Hier richtet sich der Zorn der menschlichen Besucher ausschließlich gegen eine der 38 Monsterrassen. Acht mal acht magische Sprüche stehen zu diesem Zweck in Origins kleiner Zauberfibel.

Ultima Online läuft angesichts seiner wenig aufwändigen Grafik-Engine auch auf kleineren Rechnern.

Die finstere Seite, schon optisch durch verdörrte Bäume und blutbedeckten Waldboden dargestellt, bietet ebenfalls all dies. Darüber hinaus können unangenehmere Zeitgenossen ihre Machtgelüste auch an menschlichen Teilnehmern auslassen. Aber das soll keinesfalls den Eindruck vermitteln, Teile der Ultima-Server versänken in Anarchie. Wer die von Orgin aufgestellten Spielvorschriften (no sex, no drugs, no rock'n'roll) nicht befolgt, muss durchaus mit dem Ausschluss aus der fröhlichen Online-Gemeinschaft rechnen. Pro Shard kommen am Tag ungefähr sechs bis zehn Leute, die glauben, eine Lizenz zum Töten gepachtet zu haben. Bei durchschnittlich 350 Spielern je Server immer noch eine beachtliche Anzahl. Weiterhin kursieren im Internet Programme (TUS und UOX), welche Ultima-Online-Server emulieren und damit auch die Verwendung im LAN gestatten. Selbstverständlich haben unzählige Mitmenschen diese Möglichkeit bereits genutzt, um private Ultima-Welten der Internetgemeinde zugänglich zu machen. Diese haben den Vorteil, dass Sie zehn Dollar billiger als die Origin-Server, sprich gratis sind. **(vs)**

INFO

- **HERSTELLER:** Origin/Electronic Arts
- **SIEHE TESTS IN PC PLAYER:** 12/97, 3/99, 7/2000
- **OFFIZIELLE SERVER:** 24
- **INTERNET:** www.uo.com



EVERQUEST

Als »Everquest« im Frühjahr 1999 veröffentlicht wurde, staunte die Online-Gemeinde ob der bis dato für ein Internet-Spiel nicht gesehenen Grafik.

Ein paar Wochen später (nachdem anfängliche Verbindungs-Probleme beseitigt waren) ernteten die Betreiber auch noch Lob für den nahezu verzögerungsfreien Spielablauf, der zudem relativ unabhängig vom Net-Zugang des Spielers gleich bleibende Qualität lieferte. Genau genommen handelt es sich hier (trotz Party-Modus und diverser Quests) weniger um ein Rollenspiel: Everquest ist vielmehr eine mit Magie angereicherte Mittelalter-Simulation – ganz ähnlich dem großen Konkurrenten »Ultima Online«. Dass Everquest heute die meistbesuchte reine Internet-Welt ist, dürfte wohl in erster Linie an der bereits erwähnten Grafik liegen, die vor allem im schwierigen Outdoor-Bereich zu überzeugen vermag und mit der Erweiterung »Ruins of Kunark« nochmals verbessert wurde. Aber auch das unkomplizierte Kampfsystem sowie die motivierenden Level-Aufstiege sind zu erwähnen, die zusammen mit reinen Übungseffekten für eine Verbesserung der Fähigkeiten sorgen – was unter anderem den angenehmen Nebeneffekt hat, dass hier niemand stundenlang im Wald auf Bäume einhackt, um seine Kompetenz als Holzfäller zu steigern.

Geben Sie es zu, von solchen Monstern haben Sie schon immer geträumt ...

Verant hat durch ein ausgefeiltes System von Rassen und Charakterklassen dafür gesorgt, dass jede Kombination dieser beiden Punkte spezielle Stärken und Schwächen aufweist, die wiederum eine darauf abgestimmte Art und Weise des Spielens erfordern. Da gibt es Charaktere, die sich besser nicht allein in die Wildnis wagen ebenso wie solche, die prima als Solo-Abenteurer zurechtkommen. Nicht jede Rasse ist überall gern gesehen, nicht jeder Magier verfügt über dieselben Zaubersprüche. Mit anderen Worten: Wer einen Halbelf-Druiden großgezogen hat, wird sich anschließend kaum langweilen, wenn er vielleicht einen Troll-Necromancer verkörpert. Schließlich und endlich gibt es eine klare Absage an generelles Killen von Mitspielern. Auf normalen Servern ist der Kampf Spieler gegen Spieler nur unter ganz bestimmten Voraussetzungen möglich. Wer dennoch Wert darauf legt, seine »Mitbewohner« ungeregelt metzeln zu können, muss sich halt bei einem der speziell dafür eingerichteten Server anmelden. **(jn)**

INFO

- **HERSTELLER:** Verant/Sony Interactive
- **SIEHE TESTS IN PC PLAYER:** 5/99, 7/2000
- **OFFIZIELLE SERVER:** 30
- **INTERNET:** www.station.sony.com/everquest



ASHERON'S CALL

Kann Microsoft zurückstehen, wenn schon zwei andere große Online-Rollenspiele existieren? Natürlich nicht.

Mit Hilfe der neuenglischen Firma »Turbine« wurde die Fantasywelt »Dereth« erschaffen, die über insgesamt sieben Server, allesamt in den Staaten gelegen, betreten wird. Das ist im Vergleich zu Everquest nicht übermäßig viel, offenbar tut Microsoft sich schwer, die immer noch kleine Online-Gemeinde von den etablierten Spielen fortzulocken. Immerhin sind pro Server bis zu 1500 Spieler zugelassen. Wer unbedingt andere Spieler meucheln will, kann dies auf dem eigens dafür eingerichteten Server »Darktide« tun, die anderen sechs sind garantiert frei von Player-Killern.

Dereth gliedert sich grob in sechs verschiedene Gebiete. Die zwei östlichsten werden von den drei unterschiedlichen Spieler-Rassen bevölkert, die anderen Regionen bestehen aus abwechslungsreicher Wildnis und sind für Anfänger so tödlich wie ein Glutofen für Eiswürfel. Nur die erfahrensten Abenteuergruppen wagen sich in die »Direlands« ganz im Westen, wo die insektenähnlichen Olthoi hausen, die alte Herrscherrasse Dereths, die darauf brennt, es den Menschen eines Tages heimzuzahlen.

Es gibt sieben Charakterklassen, die aber im Grunde nur von Anfängern gewählt werden; als »Abenteurer« verteilen Sie Ihre Charakterpunkte frei. Echte Superhelden sind auch hier kaum verfügbar, da jede Attributserhöhung teurer wird als die vorhergehende. Eine Besonderheit ist das Vasallen-System: Erfahrene Helden erhalten dabei Erfahrungspunkte, wenn sie sich um unbeleckte Novizen kümmern. Voraussetzung ist ein Treueschwur; wird dieser geleistet, können Anfänger von ihren Meistern mit fast jeder Hilfe rechnen. Damit es langfristig spannend bleibt, stellen die Designer den Spielern allmonatlich eine schwere Aufgabe und wer Sie löst, erhält eine schöne Belohnung. Apropos Belohnung: Microsoft streicht für die Benutzung der Server das übliche Entgelt von zehn Dollar pro Monat ein. **(uh)**



Werden Monster zu frech? Zaubersprüche helfen.



Nur die wenigsten überleben einen Konflikt mit Olthoi-Soldaten.

INFO

- **HERSTELLER:** Turbine/Microsoft
- **SIEHE TESTS IN PC PLAYER:** 2/2000
- **OFFIZIELLE SERVER:** 7
- **INTERNET:** www.asheronscall.com sowie www.turbinegames.com



WERTUNG 83

ALLEGIANCE

Hier führen Sie ausnahmsweise keine tapferen Recken durch eine große Mittelalterwelt, sondern kämpfen an Bord eines Raumschiffs um das Wohl und Wehe der Menschheit.

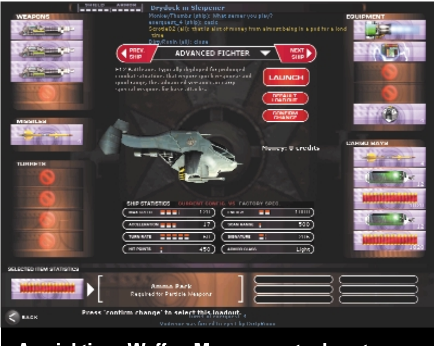
Diese hat sich nach der Vernichtung der Erde auf ihre eigentliche Qualität besonnen: die Kriegsführung. Jede der vier Fraktionen (Militaristen, Industrialisten, Genetiker sowie Weltraumpiraten mit jeweils anderen Stärken und Schwächen) hat nur die besten Absichten und versucht, die anderen Parteien mit allen Mitteln davon zu überzeugen. Das führt zu gewaltigem Gemenge – pro Server bekämpfen sich etwa 420 Spieler in bis zu fünf Gruppierungen.

Für Einzelspieler ist dieses Spiel nicht angelegt. Ihre bis zu 69 Teamkameraden verlangen ganz besondere Dienste von Ihnen: Anfänger fliegen am besten in einem kleinen Begleitjäger, ausgebildete Raumhasen steuern einen schweren Bomber und nur erfahrene Profis betätigen sich als Kommandant, der seinen Kollegen Befehle für effektives Vorgehen gibt.

Auch ist Allegiance kein Spiel für mal eben zwischendurch – schon bis Sie Ihr Raumschiff beherrschen, vergeht einige Zeit. Untypischerweise wird dies nämlich etwa von Fliehkräfte beeinflusst. Diese bestmöglich auszunutzen, unterscheidet den Experten vom blutigen Anfänger. **(uh)**



Es gehört Übung dazu, sich im Allegiance-Getümmel auszukennen.



Am richtigen Waffen-Management erkennt man den Experten.

INFO

- **HERSTELLER:** Microsoft Research/ Microsoft
- **SIEHE TESTS IN PC PLAYER:** 6/2000
- **OFFIZIELLE SERVER:** 5
- **INTERNET:** www.zone.com/allegiance



WERTUNG 83

DIE ZONE



Auf www.zone.com finden Sie nicht nur den Einstieg in die großen Microsoft-Onlinespiele oder Netzwerkpartien mit Titeln wie »Age of Empires 2«, sondern auch etliche kostenlose Spiele. Von Pokerrunden bis hin zu Backgammon oder Schach ist eine Menge dabei.

ONLINE FÜR EINSTEIGER

Wer in Onlinespielen versinken will, sich aber noch nicht an große Titel wagt, darf folgende MUD-Spiele betrachten. Alle vier sind umsonst. An dieser Stelle sei unserem Leser Martijn den Ouden für seine Mühe herzlich gedankt.

War 2
war.darkentertainment.com
Rundenstrategie im Zweiten Weltkrieg, gespielt wird in fünfzehnminütigen Partien.

Archmage
arch.magewar.com
Als Zauberer im großem Magierkrieg; ebenfalls Rundenstrategie.

Utopia
games.eesite.com
Strategie ist beliebt. Diesmal im Mittelalter.

Earth 2025
games.eesite.com
Nanu? Rundenbasierter, »moderner« Krieg. Hat mit dem Topwarespiel aber nichts zu tun.





DIE ZUKUNFT IM NETZ

Eine ganze Reihe reiner Multiplayer-Titel sind derzeit in Entwicklung. Wir konzentrieren uns auf die viel versprechendsten Spiele.

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN

Origin ist endgültig dabei, sich ein sehr pompöses Image zuzulegen. Um das zu erkennen, genügte schon ein Blick in die auf der E3 verteile Pressemappe – es war die imposanteste von allen.



In Sachen Grafik-Engine macht »Ultima Worlds Online: Origin« so schnell niemand etwas vor.

Das Programm passt sich dem an: Auf den ersten Blick besitzt auch die Fortsetzung des komplexen »Ultima Online« die Spieltiefe seines Vorgängers. Hinzu kommt noch die beste Grafik-Engine, die in einem Online-Spiel bisher gezeigt wurde (siehe Videoplayer in der PCP 7/2000). Muss wohl doch nur das gesunde Selbstbewusstsein von Origin sein, das aus der Pressemappe spricht.

Zum traditionellen »Britannia« haben sich zwei weitere Welten gesellt: das fortschrittliche »Logistika« und das mystische »Avenosh«. Ein Raumzeitriss führte einst die Bewohner der drei Welten zusammen, die nun nichts besseres zu tun haben, als sich ständig zu bekriegen. Eine reine Märchenwelt ist Ultima Online 2 auch nicht mehr, mit den fortschrittlichen Bewohner Logistikas kommt dafür einfach zu viel High Tech ins Spiel.

Langweile dürfte somit ein Fremdwort sein, zumal Sie mit jeder der drei Rassen das Spiel beginnen können. Und das Player-Killer-Problem wird diesmal mit festen und sehr großen Ruhebereichen gelöst, in denen kein friedliebender Spieler mehr gemein gemeuchelt wird.

Ohne Zweifel hat Origin die größte Erfahrung aller Firmen in Sachen Online-Spiel. Passend zum neuen Firmenspruch: »We create internet virtual worlds« hoffen wir deshalb nach wie vor das Beste. Ob der Newcomer »Anarchy Online« gegen den Altmeister wirklich eine Chance hat? **(uh)**

Der Juggernaut der Sage steht für ein unaufhaltbares Verhängnis und hat auch in Ultima Worlds ein Zuhause gefunden.



INFO

- **HERSTELLER:** Origin/Electronic Arts
- **PREVIEW:** PC Player 6/2000
- **TERMIN:** 1. Quartal 2001
- **INTERNET:** www.uo2.com

ANARCHY ONLINE

Dieses Programm, an dem die norwegische Firma Funcom bereits vier Jahre arbeitet, wurde noch vor »Ultima World Online: Origin« zum besten Online-Spiel der E3 gekürt (siehe PC Player 7/2000).

Eine Meldung, die kaum hoch genug einzuschätzen ist, gehört Origin doch zur Creme der Entwickler, während die Fachpresse von Funcom (»The longest journey«) nicht oft gehört hat. Ob es an dem handlichen Namen lag, den auch Amerikaner problemlos aussprechen können?

Wir befinden uns dreißigtausend Jahre in der Zukunft, die Welt wird vom skrupellosen Konzern »Omni-Tek« kontrolliert. Doch Freunde der Magie können aufatmen, denn in dieser Sciencefiction-Welt gibt es Experten der so genannten Nano-Technik. Nanos durchdringen den gesamten Kosmos und sind überall vorhanden. (Wo haben wir so etwas nur schon mal gehört?) Mit der richtigen Ausrüstung und Erfahrung lassen Nanos sich zu Effekten nutzen, die hinter denen eines mittelalterlichen Zaubers nicht zurückstehen.



Ob dieser Drache jetzt ein Gegner oder ein Reittier ist?

Um den Spieler vor immer neue Anforderungen zu stellen und das bei Online-Spielen gelegentlich auftretende, unmotivierte Herumlaufen zu vermeiden, wird es ein komplexes Quest-System geben. Jeder Spieler kann sich zum Beispiel eigene Aufträge ausdenken oder eine Belohnung auf den Tod eines anderen Spieler aussetzen. Mit dem Auftreten von professionellen Kopfgeldjägern und einer Gegengattung, den Leibwächtern, muss unbedingt gerechnet werden. Dennoch wird das Spiel nicht zu einem wilden Gemetzel ausarten, denn es gibt verschiedene Gebiete: In Städten ist überhaupt keine Tätlichkeit möglich, in ihrer Nähe nur der Kampf gegen Monster. Erst weiter außerhalb, fernab von Polizei und sonstigen Ordnungshütern, sieht die Sache ganz anders aus. Es dürfte ein interessantes Problem werden, das Opfer aus einer Stadt herauszulocken oder über weite Strecken zu verfolgen. **(uh)**

INFO

- **HERSTELLER:** Funcom
- **PREVIEW:** -
- **TERMIN:** 3. Quartal 2000
- **INTERNET:** www.anarchy-online.com

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC



Der Freund ist in schwerster Bedrängnis. Aber der Untote hat nicht mit Ihrem Seitenangriff gerechnet.

Unglaublich: New World Computing wagt sich an etwas Neues. Zwar wird nach wie vor die »Might & Magic«-Welt verwertet, doch diesmal mit dem Schwerpunkt auf Online-Multiplayer.

Ein Singleplayer-Modus ist ebenfalls vorhanden, aber der ist nur zum Erlernen des Spiels gedacht und primitiv. Sie spielen mit bis zu fünf Freunden und müssen verschiedene Städte wie auch benachbarte Dungeons durchsuchen. Eine Hintergrundgeschichte sorgt für Langzeitmotivation und einer der Spieler übt dabei (ganz ähnlich wie bei 3D-Shootern) die Rolle des »Hosts« aus – sind alle vorgegebenen Missionen bewältigt, kann er der Gruppe auch noch selbst erbaute Höhlen anbieten.

Das eigentliche Grundkonzept wurde nur fein geschliffen. Die sechs Charakterklassen (Krieger, Paladin, Priester, Bogenschütze, Druide und Zauberin) sind bekannt, das Skill-System wird um einige weitere Spezialfähigkeiten wie »im Schatten verstecken« erweitert. Am auffälligsten ist die überarbeitete Grafik-Engine, denn die ist für Might&Magic-Verhältnisse die reinste Schönheit. **(uh)**

INFO

- **HERSTELLER:** New World Computing/3DO
- **PREVIEW:** –
- **TERMIN:** 4. Quartal 2000
- **INTERNET:** www.3do.com

SOVEREIGN

Wenn es dem Online-Spiel-Entwickler gut geht, probiert er etwas anderes. Allerhand und nicht selbstverständlich. Ein dickes Lob deshalb an Verant, wo man die ausgetretenen »Everquest«-Pfade verlässt und ein gänzlich neues System entwickelt.

In »Sovereign« versuchen Sie möglichst souverän, ein umfangreiches Reich zu gründen und zu führen. Bis zu 500 Konkurrenten probieren das Gleiche. Dabei läuft das gesamte Spiel in Echtzeit ab. Damit es kein Gedrängel gibt, ist die Spielumgebung so groß, dass Sie die kaum in Gänze erfassen werden. Nur in einer gottähnliche Perspektive von weit oben, in der Ihr Planet wie ein Globus wirkt, sehen Sie alle Reiche auf einmal. Droht ein Gefecht, nähern Sie sich dem Schauplatz besser wieder an und betrachten nun jeden einzelnen Soldaten. Die Sache wirkt dann recht niedlich; tatsächlich aber dürfte Sovereign vor Komplexität nur so aus den Nähten platzen. Sie erschaffen Städte, Flughäfen oder Marinebasen und erforschen neue Technologien bis hin zu Atomwaffen. Außerdem wird sich Ihr Herrscher weiterentwickeln und seine verbesserten Fähigkeiten in neue Partien übernehmen. **(uh)**



Dieser Zerstörer trägt große Verantwortung, da er Frachter vor feindlichen Angriffen schützt.

INFO

- **HERSTELLER:** Verant/Ubi Soft
- **PREVIEW:** –
- **TERMIN:** 4. Quartal 2000
- **INTERNET:** www.verant.com

TRIBES 2

Während der Titel in den USA ein großer Erfolg war, sprach er hier zu Lande nur eine Minderheit an: Für das ambitionierte »Starsiege Tribes«, kurz Tribes, war der Markt in Deutschland noch nicht reif. Schon nach kurzer Zeit trat Havas die Serverbetreuung an die »Community of Massive Gaming Agents«, kurz CMGA ab, wo das Spiel nun vor sich hindümpelt.

Beim zweiten Teil soll alles anders werden. Der Markt ist gewachsen und die Telefon- wie Providerkosten sind gesunken, und außerdem besitzt »Tribes 2« eine wirklich schöne Grafik. Auch Gelegenheitsspieler, die sich vom nüchternen Äußeren des ersten Teils schrecken ließen, werden nun angenehm überrascht sein.

Worum geht es: Wie im Vorgänger sind Sie Mitglied einer elitären Kampfeinheit, der eine andere, ebenso erwählte Truppe gegenübersteht. Im Gegensatz zu einem trivialen Shooter ist die Sache aber komplexer: Sie kämpfen nicht in relativ kleinen Arealen, sondern in weitläufigen Gebieten, in denen Sie die Feinde zunächst einmal finden und als Endziel dessen Basis erobern müssen. Sehr wichtig ist deshalb Teamwork, denn ohne Koordination und Absprache wird Ihre eigene Crew gegen eine erfahrene Gruppe untergehen. Nutzen Sie außerdem die vielen Fahrzeuge, wie etwa eine Art Wüstenbuggy – nur auf Schusters Rappen ist der Weg zum Feind weit.

Neben der verbesserten Grafik wird Tribes 2 eine ganze Reihe weiterer Neuigkeiten enthalten. So schließen sich auf Wunsch computergesteuerte Soldaten einem zahlenmäßig unterlegenen Team an, werden Nebel oder Regen die taktischen Möglichkeiten erhöhen. Ihnen ist klar, wie sich so etwas auswirkt, oder? Es wird neue Waffen, Rüstungen und Fahrzeuge geben. Und es wird die Rolle eines Kommandanten eingeführt, der sich ähnlich wie bei »Allegiance« auf Befehle beschränkt und nicht aktiv ins Kampfgeschehen eingreift. Noch wichtiger dünkt uns aber ein reiner Einzelspieler-Modus. Wow. Denn Hand aufs Herz: Bis reine Multiplayer-Spiele in Deutschland zum Verkaufsschlager avancieren, vergeht noch einige Zeit. **(uh)**



Da liegt er, der Gegner. Aber die nächste Wiedererweckung kommt bestimmt.



So ein Buggy ist eine feine Sache, denn der Soldat marschiert nicht gern.

Ein Angriff per Gleiter.

INFO

- **HERSTELLER:** Sierra/Havas
- **PREVIEW:** –
- **TERMIN:** 3. Quartal 2000
- **INTERNET:** www.tribesplayer.com sowie www.sierrastudios.com/games/tribes2



DIE SINGLES

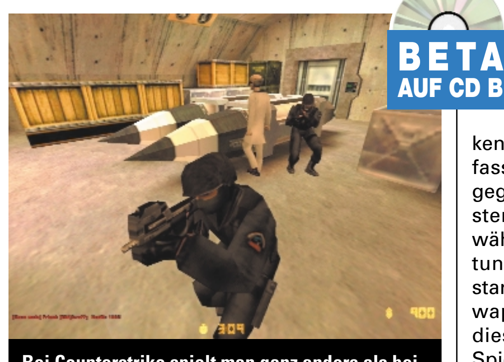
ALLEINE GUT, MIT VIELEN BESSER

Selbst Titel wie »Diablo« spielen sich im Internet noch um einiges spannender als allein. Die schönsten Vergnügen im Überblick.

COUNTERSTRIKE

Wenn Sie einen Netzwerkspieler nach seiner Meinung zu »Counterstrike« fragen, dann werden Sie zu 99 Prozent einen verzückten Jauchzer als Antwort bekommen.

Und damit hat er Recht. Die für »Half-Life« entwickelte Modifikation rangiert derzeit mit Abstand auf dem ersten Platz der Mehrspieler-Charts. Im Internet existieren mittlerweile zu jeder Tages- und Nachtzeit mehr Counterstrike-Server, als alle Half-Life-, Team-Fortress-Classic- und Mod-Server zusammengenommen. Selbst Unreal Tournament und Quake 3 kommen da nicht heran. Counterstrike ist schon seit längerer Zeit in der Entwicklung und steht unter www.counter-strike.net zum Download parat. Mit jeder neuen Version bereichern die Programmierer das taktische Scharmützel um ein paar neue Level, Waffen und sonstige Details. Zum Zeitpunkt der Drucklegung kam gerade die neueste Version »Beta 6.5« heraus. Damit Sie auch an den Internet-Spielen teilnehmen können, müssen Sie immer die aktuellste Version installiert haben. Das Grundprogramm ist mit seiner Größe von 56,7 MByte ein äußerst dicker Download-Brocken. Gütigerweise haben wir diesen Monat für alle Leute mit langsamer (oder gar keiner) Internet-Anbindung die neueste Counterstrike-Version auf die B-CD geklatscht (Eine installierte Half-Life Version wird vorausgesetzt).



BETA AUF CD B

Bei Counterstrike spielt man ganz anders als bei einem normalen Shooter. Psssst... Langsaaam.

Für alle die Counterstrike noch nicht kennen, kommt hier die knackige Zusammenfassung: Es kämpfen immer zwei Gruppen gegeneinander. Auf der Seite der Anti-Terroristen befreien Sie zum Beispiel Geiseln, während Sie als Terrorist den Angriff der Rettungstruppe vereiteln. Kurz nach dem Spielstart dürfen Sie sich mit Waffen und Munition wappnen. Gewinnt eine Mannschaft, erhält diese Geld und schmückt sich im nächsten Spiel natürlich mit teureren Waffen. **(jr)**

INFO
- **HERSTELLER:** The CS-Team
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** kommt noch
- **MULTIPLAYER-WERTUNG:** Vermutlich hoch
- **INTERNET:** www.counter-strike.net

WERTUNG – Keine, da Beta

DIABLO

Die Faszination des Mehrspieler-Modus liegt darin, all den widerlichen Kreaturen in düsteren Katakomben nicht allein begegnen zu müssen.

Bei einer ausgewogenen Truppe (bis zu vier Helden »passen« in ein Spiel) stürzen sich die Krieger direkt ins Getümmel, während Bogenschützinnen die Gegnerhorden aus sicherer Entfernung aufs Korn nehmen.



Teamwork im battle.net; mit kleinen Chat-Botschaften koordinieren Sie Ihr Vorgehen.

Der Magier murmelt derweil Zaubersprüche vor sich hin und hält die ganze Party bei guter Gesundheit. Problematisch wird solch ein Vorgehen allerdings, wenn die Amazonen haarscharf danebenzielen oder sich die Magie eines Zauberers ungerichtet entlädt. Wer dabei nicht aufpasst, liegt schnell leblos am Boden.

Sie warnen Mitstreiter per Texteingabe, schmieden Pläne für das weitere Vorgehen oder betteln die Kollegen an: »Leihst Du mir mal eben 20 000 Goldstücke für eine neue Rüstung?« »Klar, wozu hat man schließlich Freunde?« Sie können Ausrüstungsgegenstände tauschen und bekommen manchmal sogar etwas geschenkt!

Ein weiterer Reiz liegt in der Internationalität der Spiele, Gruppen mit deutschen Bogenschützinnen, amerikanischen Kriegern und japanischen Zauberern sind durchaus nicht ungewöhnlich, grundlegende Englischkenntnisse sind dann Pflicht.

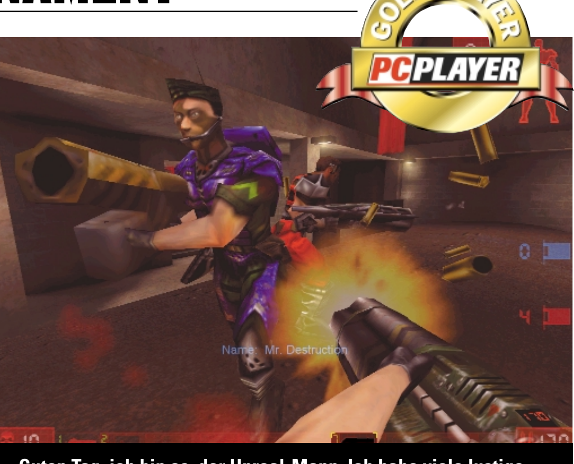
Verdorben wird einem der Multikulti-Spaß lediglich durch gelegentlich auftretende Player-Killer, die nur darauf aus sind, andere Charaktere umzulegen; besonders übel sind dabei durch Cheats und Hacks unbesiegbar gemachte Helden, die mit Freuden alles umsäbeln, was ihnen die Quere kommt. In den Genuss des ungetrübten Spielspaßes gelangen Sie am ehesten, wenn Sie sich mit Freunden in ein passwortgeschütztes, privates Spiel begeben. Dort können Sie dann auch sicher sein, dass ein gelegentliches Ableben Ihres Helden nicht durch böse Absicht Ihrer Mitspieler verursacht wurde. Abgesehen von Telefon-/Providergebühren ist das battle.net übrigens kostenlos. **(st)**

INFO
- **HERSTELLER:** Blizzard/Havas Interactive
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 2/1997
- **MULTIPLAYER-WERTUNG:** 90
- **INTERNET:** www.blizzard.com/diablo

WERTUNG



UNREAL TOURNAMENT



»Guten Tag, ich bin es, der Unreal-Mann. Ich habe viele lustige Spielmodi dabei.«

Wir staunten nicht schlecht, als Ende letzten Jahres aus dem Single-Player-Epos »Unreal« ein Turniershooter erster Güte wurde, der sich selbst vor dem Konkurrenten »Quake 3« nicht zu verstecken braucht.

Wie schön: Endlich gibt es auch für Minderjährige einen Shooter, mit dem sie auf LAN-Partys ohne Angst vor einem Rauswurf antreten können.

Das »unwirkliche Turnier« läuft etwas langsamer ab als sein großer Rivale und ist besonders für Einsteiger geeignet. Seine größten Stärken: Jede Waffe besitzt zwei verschiedene Schuss-Modi, die mehr taktische Tiefe in den Feuerwechsel bringen. Die einzelnen Level sind abwechslungsreicher als beim dritten Beben, Schiffe, mittelalterliche Festungen oder Schützengräben aus dem Zweiten Weltkrieg finden Sie nur hier. Die Zusammenarbeit mit Fans erwies sich ebenfalls als fruchtbar, einige Level sind nicht von Epic Megagames erstellt worden, sondern von begabten Fremdautoren. Und drittens gibt es mehr und unterschiedlichere Spiel-Modi.

Im »Last Man Standing« startet eine Gruppe von Spielern mit einer gewissen Anzahl Leben. Fast wie beim Jägerball tritt man solange gegeneinander an, bis nur noch einer übrig bleibt. Bei »Domination« kämpfen Sie zusammen mit Ihren Kollegen um mehrere Kontrollpunkte, die jeweilige Farbe zeigt an, welches Team den Kontrollpunkt gerade beherrscht. Das innovative »Assault« ist für viele der Höhepunkt der Multi-Player-Ballerei. In den erwähnten Schützengräben, U-Booten oder Raketenabschußbasen kämpft hier eine Gruppe darum, den Kern der jeweiligen Festung zu erobern, während die andere gerade das verhindern muß.


Das Scharfschützengewehr ist eine der gefährlichsten Waffen in Unreal Tournament.

Eine weitere gute Idee sind etliche vorgefertigte Mannschaften. Jede besitzt ein leicht zu erkennendes Outfit, mit denen sie sich deutlich von anderen Gruppen unterscheiden. Die Frage nach dem besten Shooter mag Weltanschauung sein. Aber für Unreal Tournament spricht so einiges. **(uh)**

INFO

- **HERSTELLER:** Epic Megagames/ Infogrames
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 9/1999
- **MULTIPLAYER-WERTUNG:** 90
- **INTERNET:** www.unrealtournament.com



MULTIPLAYER-SPASS MIT WELCHEN SINGLE-PLAYER-SPIELEN?

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Wertung	Multiplayer
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	88	80
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	11/99	83	70
Delta Force 2	Action	1/2000	82	90
Earth 2150 2.0	Echtzeit-Strategie	12/99	87	80
Falcon 4.0	Flugsimulation	2/99	90	80
FIFA 2000	Fußball-Simulation	12/99	90	90
Freespace 2	Weltraum-Simulation	12/99	87	90
Half-Life	3D-Shooter	12/98	90	90
Links LS 2000	Golf-Simulation	2/2000	86	90
NBA LIVE 2000	Basketball-Simulation	1/2000	89	90
NHL 2000	Eishockey-Simulation	11/99	90	90
Need for Speed Porsche	Rennspiel	5/2000	86	80
Micro Machines V3	Rennspiel	6/98	74	90
Re-Volt	Rennspiel	10/99	78	90
Superbikes 2000	Rennspiel	4/2000	89	80

STARCRAFT

Bis heute besitzt »Starcraft«, ein Echtzeit-Strategiespiel in indirekter Nachfolge des Klassikers »Warcraft«, eine fanatische Fangemeinde. In ausgedehnten Netzwerkpartien oder im Blizzard eigenen »battle.net« findet Schlacht auf Schlacht statt.

Eine Verbindung mit dem battle.net erfolgt wie bei Diablo kinderleicht und automatisch durch das Programm, sofern Sie einen Netzwerkzugang haben.


Protoss gegen Protoss – ein Kampf der Titanen.

Wo liegen die Stärken dieses Spiels? Zunächst wird im battle.net jede Schlacht auf einer Weltrangliste vermerkt; sich in dieser verbessern zu wollen, ist eine immense Motivation. Anfänger freilich haben gegen die ausgebufften battle.net-Spieler nicht den Hauch einer Chance.

Vorbildlich ist die Ausgewogenheit der drei Rassen. Auch wenn die Menschen, die insektenähnlichen Zerg und die mächtigen Protoss sehr verschieden sind, hat man mit jedem Volk Aussicht auf den Sieg. Mit den Zerg etwa steuert man viele, viele Einheiten und kann gerade zu Spielbeginn den Gegner einfach überrollen, während die hoch entwickelten Protoss mit zunehmender Spieldauer immer stärker werden. Aber das sind nur trivialste Beobachtungen; ein Experte hat unzählige Tricks auf Lager.

Blizzard entwickelte Patch-Updates bis hin zur Version 1.07, die nur am Rande minimale Bugs ausmerzten und in der Hauptsache die Rassen noch ausgewogener machten. Ein Service, den sich Westwood, der große Konkurrent, zum Vorbild hätte nehmen sollen. Bei »Command & Conquer 3« ist der Multiplayer-Modus bis heute nicht nur zu langsam, die Partei der NOD ist den GDI auch nach wie vor stark überlegen. Gerade hier hat Starcraft die Nase weit vorn.

Die Fortsetzung unter der Namen Brood Wars (siehe PC Player 3/99) enthielt zwar eine wirre, um nicht zu sagen dämliche Hintergrundgeschichte. Das Multi-Player-Vergnügen aber wurde durch sieben neue Einheiten und drei Landschaftsformen noch weiter gesteigert. Auf eine Fortsetzung wartet die Fangemeinde bis heute leider vergeblich. **(uh)**

INFO

- **HERSTELLER:** Blizzard/Havas
- **SIEHE TEST IN PC PLAYER:** 6/1998
- **MULTIPLAYER-WERTUNG:** 90
- **INTERNET:** www.blizzard.com/starcraft



Schwerpunkt: Online-Spiele



DIE SEHNSUCHT

ZWEI ONLINE-HELDEN BERICHTEN

Auf den vorangegangenen Seiten finden Sie viele Informationen zu Online-Spielen. Zu kommenden, klassischen und gegenwärtigen Titeln. Und zur Technik. Nur eins haben wir bisher noch nicht erforscht: Die Seele der Spieler ...

Fragen über Fragen: Warum spielt jemand in Online-Welten? Und gibt womöglich noch Unsummen von Geld aus, um die Telefongebühren zu bezahlen? Was macht den Unterschied zu normalen Computerspielen aus? Was kann man dort tun? Wie lebt es sich dort? Kopfschüttelnd stehen viele Menschen vor dem »Suchtmittel« Online-Spiel. Joe und Udo, unsere beiden Experten für alternative Lebensformen, lebten längere Zeit in »Everquest« beziehungsweise »Asheron´s Call« und erforschten den sonderbaren Reiz der Spiele. Auf diesen beiden Seiten versuchen sie anhand ihrer Erfahrungen Antworten zu geben ...

MR. JOE EVERQUEST

Gestatten Sie, dass ich mich vorstelle: Mein Name ist Kapaun, ich bin Druide mit Wohnsitz in Queynos.

Dies ist eine hauptsächlich von Menschen und Halbelfen bewohnte Stadt an der Westküste Antonicas. Antonica wiederum ist der Hauptkontinent Norraths und all dies dürfte Ihnen, lieber Erdling, wohl am ehesten unter dem Namen Everquest bekannt sein. Obwohl sich das sicher sehr exotisch anhört, kann ich Ihnen versichern, dass das Leben auf Norrath oft nur allzu menschlich ist.

Beispielsweise stamme ich genau genommen nicht aus Queynos selbst, sondern aus einem nördlich gelegenen, versteckten Bergdorf namens Surefall Glades. Dort gibt es praktisch nichts außer den Ranger- und Druiden-Gilden. Nun, Sie können sich denken, dass die Städter auf unsereins herabschauen. Und selbst zu den Rangern, existiert eine gewisse gespannte Rivalität. Die Burschen nennen uns nämlich »Tree Hugger«. Das bedeutet so etwas wie Baumschmuser und ist durchaus eher abfällig gemeint ...



Everquest ist ein Tummelplatz für viele schaurig-schöne Monster.



Ein Besuch beim Lebensmittelhändler. (Asheron's Call)

ASHERON CALLS UDO

Mein Charakter hieß Ju Te, der Schwertmeister. Ich war nur bis zur Erfahrungsstufe 15 mit ihm zusammen.

Für einen richtigen Online-Spieler ist das nichts; und doch habe ich zwei Wochen fast jeden Abend stunden- und nächtelang am PC gesessen.

Ju Te war ein Sho, eine Mischung aus Chinese und Japaner. Sho lieben den Nahkampf, sind diszipliniert und pflichtbewusst. So sagt man – was der Spieler aus seinem Charakter wirklich macht, ist eine andere Sache. Mein Sho war nicht besonders stark oder geschickt. Ich hatte Fehler bei der Charakter-Erschaffung begangen und ihn zu ausgeglichen gestaltet. Gerade Schwertkämpfer benötigen aber in erster Linie einen durchtrainierten Körper. Mein Ju Te war oft traurig, wenn ihn selbst Anfänger an Kampfkraft übertrafen. Eines Abends, nach einer besonders schlimmen Depression (ein Charakter der Stufe 8 hatte ihn vor einer Monsterhorde gerettet) war es deshalb so weit: Ju Te schied freiwillig aus der Microsoft-Zone und ward nie mehr gesehen.

MR. JOE EVERQUEST

Das Leben auf Norrath ist nicht einfach. Es folgt dem Grundsatz »von nichts kommt nichts".

Wenn Sie genug Gold für die nächste Mahlzeit oder eine ordentliche Lederrüstung verdienen wollen, dann müssen Sie etwas dafür tun. Arbeitslosenversicherung oder Krankengeld kennen wir hier nicht. Wenn Sie Ihre Fähigkeiten steigern möchten, so dass Sie sich auch in die gefährlicheren Gegenden wagen können, dann müssen Sie üben. Und am besten üben Sie, indem Sie etwas Einträgliches tun, zum Beispiel jagen.

Es gibt genug Wild und auch Monster, mit deren sterblichen Überresten man gutes Geld verdienen kann. Auch vergeben einige Personen Aufträge – die sind oft spaßig. Wenngleich diese Quests dazu neigen, unabsehbare Weiterungen heraufzubeschwören. Ich erinnere mich da mit wohligem Grausen an die Bitte eines meiner Lehrmeister, ein simples Fläschchen an eine Bauersfrau in West-Karana auszuliefern. Ehe ich mich versah, war ich in eine lebensgefährliche politische Intrige verwickelt, bei der es buchstäblich um Mord und Totschlag ging!



Geheimnisvolle Dungeons warten in Everquest auf Forscher und Sammler.



Blick zurück ins Heimatdorf. Wer Erfahrungen sammeln will, muss sich in die Fremde wagen. (Asheron's Call)

ASHERON CALLS UDO

Ju Te hatte am Anfang nur ein Übungsschwert aus Holz. Damit ist es schon schwierig, ein kleines Karnickel zu töten.

Zum Glück traf er bald auf eine erfahrene Kämpferin namens »Balla bint hajibaja«. Balla war in Wirklichkeit eine Krankenschwester aus Florida. Sie bezeichnete sich selbst als internetsüchtig und spielte Tag wie Nacht. Ich weiß nicht, wie sie ihr echtes Leben auf die Reihe gekriegt hat, meinem Ju Te aber hat sie sehr geholfen.

Sie schenkte mir ein gutes Schwert und eine Lederrüstung. Lieber noch hätte sie mir einen Kettenpanzer gegeben. Doch dafür war Ju Te nicht kräftig genug. Diese Geschenke waren für einen Anfänger wie mich unbezahlbar, für Balla aber waren es Kleinigkeiten, nicht der Rede wert. Eine ganze (deutsche) Nacht ging sie mit mir auf die Jagd nach Goblins in der Nähe der Stadt – sie zeigte mir Steuerungstricks und wie ich mich im Kampf verhalten sollte. Es fiel schwer, im Morgengrauen Abschied zu nehmen, obwohl ich eigentlich gar nichts besonderes mit ihr erlebt hatte.

MR. JOE EVERQUEST

Ich weiß, Sie betrachten Everquest als eine digitale Welt, die nur im Computer existiert. Aber das ist falsch.

Richtig künstlich sind eigentlich nur die Stadtoberen und Beamte wie etwa die Guards. Die normale Bevölkerung, das sind alles Menschen wie Sie und ich. Menschen, die irgendwo auf der Welt hinter ihrem Monitor sitzen. Man kann ihnen helfen, wenn sie in Not sind, und man kann mit ihnen im Wirtshaus einen heben gehen. Man kann ihnen selbstgeschmiedete Rüstungen oder selbstgekochte Mahlzeiten verkaufen, und natürlich kann man mit ihnen zusammen auf Abenteuer-Tour gehen. Letzteres ist oft sogar unumgänglich, weil viele Monster nur von mehreren Kämpfern zugleich besiegt werden können.

Ich als Druide komme als Allroundtalent meistens gut allein zurecht. Aber das bedeutet natürlich auch, dass ich in keiner Disziplin wirklich zur Spitze gehöre. Einem Magier werde ich nie das Wasser reichen können, ebenso wenig einem Krieger. Dafür kann sonst kaum jemand unter Wasser atmen oder sich in einen Baum verwandeln. Und kaum jemand verfügt über so viele Teleport-Zauber wie ich. Echt sehr nützlich, das ... **(jn)**



Beispiele für die Bewohner Norraths. (Everquest)

ASHERON CALLS UDO

Der Zauber von Internetspielen entsteht durch die Mitspieler. Keine Computer-Intelligenz wird jemals all die kleinen, liebenswerten Macken eines Menschen so naturgetreu simulieren.

Wenn ich durch Zufall Balla wieder traf – sie trieb sich oft in der Nähe meines Heimatdorfes herum – erzählte ich ihr von meinen Abenteuern. Zwischendurch ging sie ihr Kind stillen, ein Eingeständnis ans echte Leben, dass auch die fanatischste Spielerin von Asheron's Call nicht unterdrücken kann.

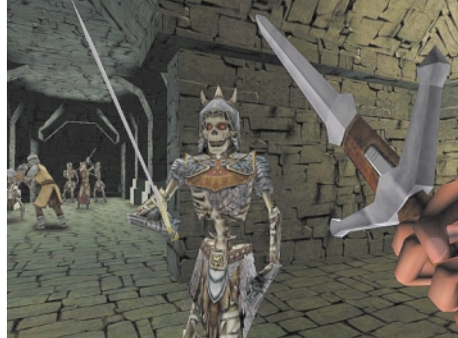
Später bekam ich einen Lehnsherrn. Auch er half er mir, im Gegensatz zur gutmütigen Balla aber nicht umsonst. Besonders stark ist auch die Erinnerung an einen anderen Krieger, mit dem ich eine Zeit lang gemeinsam reiste. Er hatte einen magischen Helm, auf den er sehr stolz war. Wir wagten uns unvorsichtigerweise in eine unbekannte Höhle, wurden beide getötet und in einiger Entfernung reinkarniert. Sein Helm lag bei der Leiche – keine Chance auf Rettung, die Höhle war viel zu gefährlich. Seine Trauer war unbeschreiblich: geradezu lächerlich groß musste sie auf einen Menschen wirken, der mit Internetspielen nichts anfangen kann. Manchmal frage ich mich, was aus ihm oder Balla geworden ist. Ein Gefühl, wie wenn man abends bei einem Glas Wein an alte Freunde zurückdenkt, die nun woanders leben. **(uh)**

Diese beiden Riesen sind nicht so gefährlich, wie sie aussehen. (Asheron's Call)



EINE FIRMA AUF DEM TRIP

Während draußen die kalifornische Sonne brennt, rauchen drinnen die Köpfe. In Redmond City werkelt 3DO unter der Leitung von Firmengründer Trip Hawkins an legendären Serien wie »Might & Magic« und »Heroes of Might & Magic«.





Mit Legends of Might & Magic werden erstmals Multiplayer-Partien und Deathmatches angeboten.

Der Erfolg von 3DO als Hersteller von PC-Titeln entstand auf Grundlage einer Konsole. Als '93 die ersten Schüsse im »Krieg der 32-Bit-Konsolen« fielen, setzten die meisten Experten auf das 3DO-System.

Die Kontrahenten hießen damals Philips CDI, Commodore CDTV und Amiga CD-32. Doch der mit 700 US Dollar viel zu hoch angesetzte Verkaufspreis verurteilte die von Matsuhita/Panasonic gebaute Konsole – und damit die von Trip Hawkins ausgegebene Devise »One World – One Console« – zum Scheitern. Als sich 3DO endlich entschloss, den Preis zu senken, war es zu spät. Sony und Nintendo hatten mit ihren neuen Konsolen das Zepter wieder fest in der Hand. Das wog natürlich doppelt schwer, wenn man weiß, dass 3DO eine Aktiengesellschaft ist und somit seinen Aktionären gegenüber für jeden Pfennig Rechenschaft ablegen muss. Der Aktienkurs fiel von über 40 Dollar auf unter zwei. Bad News!

Von Hardware zu Software

Hawkins, ein Meister der Selbstinszenierung und des Hypes, war bis dahin vom Erfolg regelrecht verwöhnt worden. Er verhalf nicht nur dem Apple Computer zur Berühmtheit, sondern war auch einer der Gründer von Electronic Arts. Außerdem ist Hawkins mit großer Wahrscheinlichkeit der gewiefteste Geschäftsmann in der Branche. So ein Mann nimmt natürlich eine Blamage nicht auf die leichte Schulter. Unberührt von der gegen ihn wogenden Protestwelle der enttäuschten Aktionäre erklärte er forsch die Entwicklung einer neuen Konsole mit Namen M2.

»3DO-Boss Trip Hawkins ist vermutlich der gewiefteste Geschäftsmann der gesamten Branche.«

Dabei blieb es dann aber auch, denn mit Ausnahme eines filmchenzeigenden Prototyps erblickte die wundersame Spielemaschine nie das Licht der Welt. Umso beeindruckender ist es, dass Hawkins es tatsächlich schaffte, die Rechte an allen 3DO-Hardwareprodukten für einen satten Betrag an Samsung zu verhökern. Damit hatte das Unternehmen wieder Bargeld in der Kasse und der Grundstein für 3DO als Softwarehersteller war gelegt.

xxx

Erfolg mit Franchise-Titeln

Nach dem Konsolen-Disaster und dem damit verbundenen Umschwung zum reinen Softwareunternehmen musste das Unternehmen zunächst versuchen, seine Glaubwürdigkeit zu erneuern. Dazu brauchte es starke Titel. ´96 erwarb man just zu diesem Zweck New World Computing, ein Unternehmen, das sich mit zwei Serien – **Empire Deluxe** und **Might & Magic** – einen guten Ruf in der Branche erarbeitet hatte. Might & Magic gehörte zu dem Genre, das heute gern klassisches Rollenspiel genannt wird. In riesigen Spielewelten steuern Spieler ihre aus Elfen, Magiern und Kriegern bestehenden Abenteurergruppen auf der Suche nach Ruhm und Ansehen durch exotische Schauplätze.

Der Zweiteiler **Empire Deluxe**, ein Civilization-ähnliches und optisch sehr spartanisches Kriegsspiel, blieb nach der Übernahme leider auf der Strecke. Stattdessen konzentrierte man sich auf **Might & Magic**, von dem bis dahin stolze fünf Fortsetzungen sowie diverse Ableger produziert wurden. Derlei Serienprodukte, im Branchenjargon »Franchise-Titel« genannt, stehen naturgemäß bei allen Publishern ganz oben auf dem Wunschzettel. Kein Wunder also, dass die neue M&M-Maschine von 3DO gleich damit begann, Spiele am Fließband zu produzieren.



Ehre wem Ehre gebührt: Mit Meridian veröffentlichten die Innovativlinge von 3DO den ersten großen Mehrspieler-Titel für den PC.

Da wäre natürlich noch **Heroes of Might & Magic**, die strategische Variante des Spiels, die im selben Universum angesiedelt ist wie sein Namensvetter und zu den All-Time-Favorites vieler Spieleredakteure zählt. Und mit dem ursprünglich für die Playstation entwickelten **Crusaders of Might & Magic** wagte man sogar einen Abstecher in das 3D-Action-Genre, obwohl sich dieser spieltec- →

Firmenhistorie: 3DO

→ nisch eher laue Titel mit der übermächtigen Konkurrenz kaum messen kann. Und die Originalserie weist mittlerweile stattliche acht Teile auf.

Kleine, grüne Männchen

Als Spielzeug sind die »Green Army Men« zwar hier zu Lande relativ unbekannt, in Amerika jedoch gehören die Plastiksoldaten seit Generationen unwiderruflich zur Sammlung eines jeden Youngsters. Man trifft auf diese Kulturphänomene in Filmen (siehe Toy Story), in Thesen angehender Doktoren und praktisch auf jedem Spielplatz, auf dem sie sich – von Knabenhand bewegt – manuelle Echtzeit-Schlachten mit spontanen Original-Soundeffekten liefern. Der Verlierer muss gemäß Regelwerk seine Truppen feierlich im Sandkasten-Heldengrab beerdigen. Was könnte also näher liegen, als diese lieb gewonnene Kindheitserinnerung in ein Computerspiel zu verwandeln? Das dachte sich auch 3DO und die Rechnung ging auf. **Army Men** hielt siegreichen Einzug auf Computern wie sämtlichen Konsolensystemen und wurde der zweite große Franchise-Titel. Das relative simple Strategiespiel erfreut sich – zumindest in den USA – sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen großer Beliebtheit. Auch mit diesem Titel beweist 3DO, dass man es wie kein anderes Unternehmen versteht, seine erfolgreichen Kühe zu melken. In kurzen Abständen folgten **Army Men 2**, **Army Men: Toys in Space**, **Army Men: World War** und **Army Men: Air Tactics**. Auch die »**High Heat Baseball**«-Serie mit Samy Sosa, dem Home-Run-King der Chicago Cubs, ist in den Staaten sehr erfolgreich. In Deutschland können wir uns jedoch nur schwer mit dem Lieblingssport der Amis anfreunden.

»Was könnte näher liegen, als lieb gewordene Kindheitserinnerungen in ein Computerspiel zu verwandeln?«



FIFA Soccer und Road Rash waren die Software-Aushängeschilder für die 3DO-Konsole.

Kein Applaus für Uprising

Uprising war eines der ersten Hybridspiele, welches die Genres Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter erfolgreich kombinierte. Und obwohl dieser Titel von der Presse in höchsten Tönen gelobt wurde, blieben die Spieler völlig unbeeindruckt. Trotz der enttäuschenden Verkaufszahlen erschien '98 eine Fortsetzung mit dem Namen **Uprising: Lead and Destroy**, ausgestattet mit besserer Grafik, guter KI und einem Level-Editor. Der Spieler kurvte in einem »Wraith«, einem Schwebepanzer, durch die Spielumgebung, eroberte Zitadellen, baute Basen und Armeen. Doch auch dieser Titel blieb weit hinter den Erwartungen zurück.

Auch **Requiem**, ein 3D-Actionspiel, in dem der Spieler den Engel Malachi im Kampf gegen die Mächte der Finsternis verkörperte, ließ sich nicht in den oberen Regionen der Verkaufshitparaden platzieren. Hinzu kam, dass in den USA mehrere religiöse Gruppen wegen des blasphemischen Inhalts auf die

DIE MIGHT & MAGIC SERIE

Might & Magic 1: Secret of The Inner Sanctum

Das Original führte den Spieler in eine für damalige Verhältnisse recht ordentlichen 3D-Umgebung über Berge und Flüsse in Schlösser und dunkle Verließe. 100 Zaubersprüche und 250 magische Gegenstände konnten gegen etwa 200 Monster angewendet werden.

Entwickler: New World Computing
Vertrieb: Interplay
Erscheinungsjahr: '86





Might & Magic 2: Gates to Another World

Im zweiten Teil retteten Sie die Welten von Cron vor dem Untergang. Zwei neue Charakterklassen kamen hinzu. Außerdem verfügte das Spiel über 15 sekundäre Fähigkeiten. Der Spieler musste Hunderte von Aufgaben in einer riesigen Spielewelt erfüllen.

Entwickler: New World Computing
Vertrieb: Interplay
Erscheinungsjahr: '88

Might & Magic 3: Isles of Terra

Diesmal kämpft die Abenteurergruppe gegen den bösen Magier Corak. Durch Labyrinthe und über vereiste Berggipfel geht es zu den exotischen Inseln des Meeres. Bizarre Kreaturen warten in zahlreichen Städten und Burgen.

Entwickler: New World Computing
Vertrieb: Interplay
Erscheinungsjahr: '91





Might & Magic 4: Clouds of Xeen

Die Welt von Xeen wird von dem Overlord ausgebeutet. In der Wolkenwelt von Xeen kommt es zur Auseinandersetzung mit dem Bösewicht.

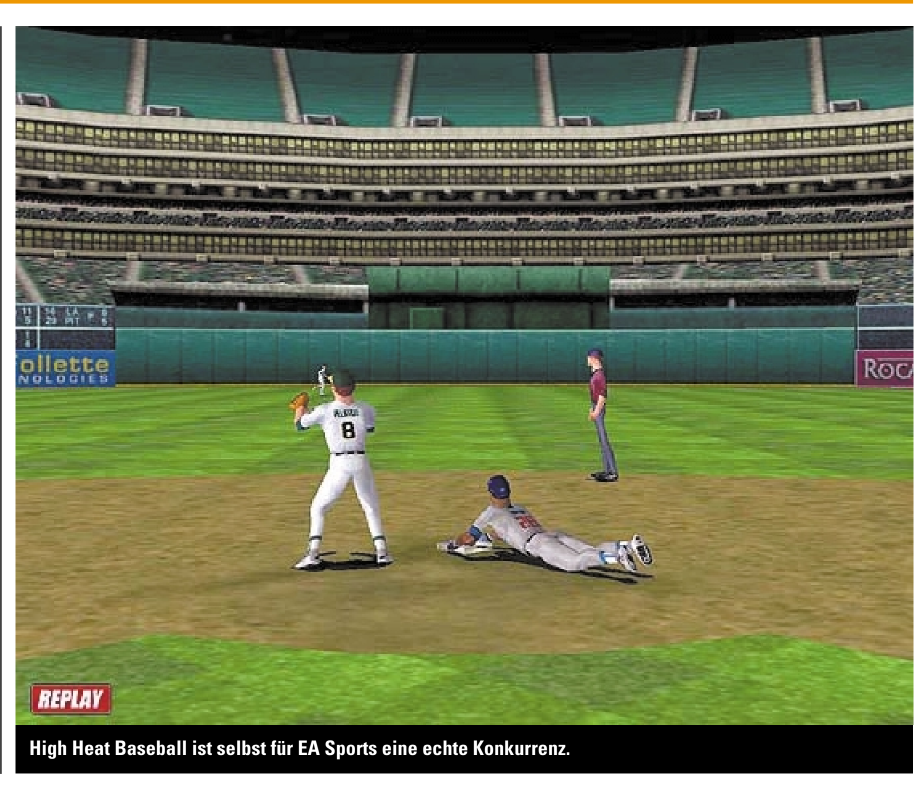
Entwickler: New World Computing
Vertrieb: Interplay
Erscheinungsjahr: '92

Wenn Sie sowohl Teil 4 als auch Teil 5 installieren, ergibt sich daraus ein neues Spiel namens World of Xeen, in dem Sie sich zwischen den beiden Spielewelten bewegen können.



Kam nie auf den Markt: Der neue M2-Player von 3DO.

Barrikaden gingen und mit Boykott drohten, falls das Spiel in den Regalen der großen Supermarktketten auftauchen sollte. Versteht sich von selbst, dass die Supermärkte und Elektronikläden dieses Risiko nicht eingehen wollten ...



High Heat Baseball ist selbst für EA Sports eine echte Konkurrenz.

Schon wieder Erster

Als **Ultima Online** noch tief in der Entwicklung steckte, lief der Betrieb eines massiven Multiplayer-Spiels bei 3DO bereits auf Hochtouren. **Meridian 59** (siehe auch Seite 72) war eine Kombination aus klassischem Rollenspiel und einem Text-MUD (Multi User Dungeon). Die Grafik ließ zwar einiges zu wünschen übrig, dafür waren der Spielspaß und der kommunale Aspekt des Spiels für damalige Verhältnisse von allererster Güte. Spieler schufen ihre Magiere, lernten neue Zaubersprüche in magischen Tempeln und erfüllten zahlreiche Quests. Meridian 59 läuft heute noch mit mäßigem Erfolg. Doch selbst die neuste Version, **Meridian 59: Dark Auspices**, kann mit den drei großen Vertretern des Genres – Ultima Online, Everquest und Asheron's Call – grafisch und spielerisch nicht mehr mithalten. Dennoch muss man 3DO dafür respektieren, dass schon früh die Zeichen der Zeit erkannt wurden und mit Meridian 59 der erste grafische, reine Multiplayer-Titel erschaffen wurde.

»Trendsetter 3DO erschuf mit Meridian 59 das erste professionelle Multiplayer-Spiel.«

Zurück zur Konsole?

Auch in Zukunft wird man sich in Sachen PC-Software hauptsächlich auf Might & Magic konzentrieren. **Legends of Might & Magic** ermöglicht erstmals Mehrspieler-Partien via Internet und wird mit einer komplett neuen Grafik-Engine entwickelt. Ansonsten hält man am bewährten Spielprinzip fest. Bis zu sechs Spieler können sich zu einer Abenteurer- →

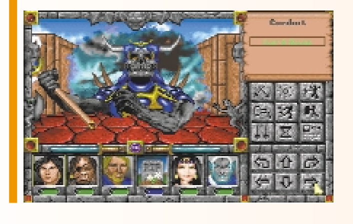


Ein netter Insider-Witz am Rande: Der Zeitungsartikel links oben bejubelt 3DO.

Might & Magic 5: Darkside of Xeen

Alamar der Tyrann stößt Königin Kalindra vom Thron und besetzt die Pyramide des Drachenpharaos. Die Menschen werden in den Ghettos von Castleview zusammengepfercht. Sie müssen eine Nachricht überbringen, die über das Schicksal eines Helden entscheidet.

Entwickler: New World Computing
Vertrieb: Interplay
Erscheinungsjahr: '92





Might & Magic 6: The Mandate of Heaven

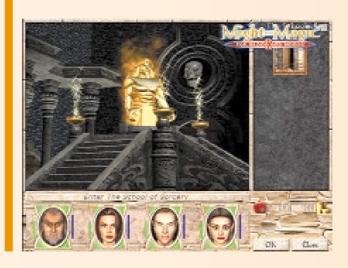
Das erste M&M-Spiel nach der Übernahme von New World Computing riss niemanden vom Hocker. Insbesondere die Grafik und der Sound ließen einiges zu wünschen übrig. Die Fans blieben der Serie dennoch treu.

Entwicklung: 3DO
Vertrieb: 3DO
Erscheinungsjahr: '98

Might & Magic 7: For Blood and Honor

Das zweite M&M von 3DO war schon besser. Sie führen vier Helden (Schwertkämpfer, Dieb, Bogenschützen und Magier) durch das Land Erathria. So genannte Berater erleichtern den Novizen den Einstieg in die komplexe Welt des Rollenspiels.

Entwicklung: 3DO
Vertrieb: 3DO
Erscheinungsjahr: '99





Might & Magic 8: Day of the Destroyer

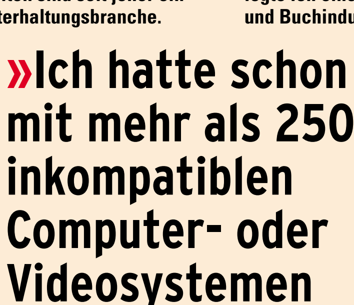
Im vorerst letzten Spiel der Serie geht es nach Enroth. Ihre Truppe besteht aus nur einem fixen Helden, dem Sie bis zu vier wechselnde Charaktere beigesellen dürfen, um Menschen und Monster im Kampf gegen die Elemente zu vereinigen.

Entwicklung: 3DO
Vertrieb: 3DO
Erscheinungsjahr: 2000

Daneben erschienen mit dem aus M&M 7 entnommenen Kartenspiel »Arcomage« und dem 3D-Titel »Crusaders of Might & Magic« weitere Ableger der Originalserie.

Firmenhistorie: 3DO

TRIP HAWKINS – 30 HARTE JAHRE



Trip Hawkins gründete '82 Electronic Arts und machte die Firma innerhalb von vier Jahren zum führenden Unternehmen der Branche. Der 49-jährige besuchte die Universitäten Harvard und Stanford, wo er Strategie und angewandte Spieletheorie studierte (das ist in den USA tatsächlich möglich). Hawkins ist verheiratet und Vater einer Tochter. '94 wurde er von der Zeitschrift »People« in deren alljährlich erscheinender Liste der »50 Most Beautiful People« geführt.
Schillernde Persönlichkeiten sind seit jeher ein fester Bestandteil der Unterhaltungsbranche. Diese Aussage wird kaum jemand bezweifeln. Dennoch sind einige Branchenbereiche da leider etwas unterwickelt. Die Spielebranche gehört zweifellos zu dieser Gruppe. Natürlich hat jeder schon von Richard Garriott, Chris Roberts oder Sid Meier gehört, aber das war's denn auch. Deshalb braucht die in der Öffentlichkeit umstrittende Spielebranche solche Repräsentanten wie Trip Hawkins. Mit fast 30 Jahren Berufserfahrung übertrifft er selbst die oben genannten Ikonen. Doch lassen wir ihn selbst erzählen:
»Ich programmierte mein erstes Spiel vor etwa 28 Jahren. Es war ein Footballspiel, das den Superbowl simulierte und meine Simulation sagte einen Sieg von 23:6 der Miami Dolphins über die Minnesota Vikings voraus. Ich hatte mich geirrt. Das tatsächliche Endergebnis war 24:7. Computer waren damals sehr obskur. Haben Sie jemals etwas vom KSR33 gehört? Den konnte man sich damals für zehn Dollar pro Stunde in einem Laden ausleihen, was ich auch tat. Danach wusste ich, dass ich eine Firma für Computerspiele gründen wollte. Ich rechnete alles genau durch – das war im Sommer '75 – und kam zu dem Ergebnis, das ich '82 dazu in der Lage sein würde.
'78 bekam ich einen Job bei Apple Computer, den ich genau vier Jahre lang hielt. Mein Plan ging auf, denn '82 gründete ich Electronic Arts. Als Erstes legte ich einen Plan fest, der sich an der Musik- und Buchindustrie orientierte. Eines meiner frühen Spiele war gleichzeitig das erste Computerspiel mit prominenten Sportlern. Es war das Basketballspiel »Dr. J and Larry Bird go One-on-One«.

»Ich hatte schon mit mehr als 250 inkompatiblen Computer- oder Videosystemen zu kämpfen.«

Eines der größten Probleme in der Branche war Inkompatibilität. Raten Sie mal, mit wie vielen inkompatiblen Computer- oder Videosystemen ich es in meiner bisherigen Karriere bisher zu kämpfen hatte. Über 250! Alle europäischen Maschinen unterscheiden sich von den japanischen, die wiederum von den amerikanischen nichts wissen wollen. In Frankreich wurde sogar ein PC mit einem 3-Zoll-Diskettenlaufwerk vertrieben, obwohl der Standard damals schon 3,5 Zoll war.
Die Gründung von 3DO erfolgte '91 und es war unser erklärtes Ziel, mit diesem Inkompatibilitäts-Unsinn aufzuräumen. Das hat leider nicht geklappt. Heute konzentrieren wir uns bei 3DO ausschließlich auf Softwareentwicklung.«

gruppe zusammenschließen und gemeinsam die Umgebung unsicher machen. Darüber hinaus verfügt Legend of Might & Magic über einen reinen Deathmatch-Modus, der bis zu 16 Spieler zulässt.

Warriors of Might & Magic wird eine Fortsetzung des actionlastigen Crusaders of Might & Magic, in der sich die Spieler hauptsächlich auf Kämpfe beschränken - hoffen wir, dass die Warriors etwas weniger Leerlauf aufweisen werden als die mauen Crusader.

Die **Heroes Chronicles** schließlich sind eigentlich nur weitere Ableger von Heroes of Might and Magic 3. Sie bieten erneut diese unwiderstehliche Mixtur aus Strategie, Wirtschaft und Rollenspiel. Der Hauptheld Tarnum muss in vier Episoden diverse Aufgaben erfüllen, um sich die Gunst der Götter zu sichern. Die Spielumgebung besteht unter anderem aus einem Luftreich, dem Wasserreich, dem Elfenland und einer Dämonenwelt tief unter der Erde.

Die restlichen 3DO-Titel, darunter die unvermeidlichen Ableger von Army Men, werden nur für Konsolen erscheinen. Es ist denkbar, dass sich 3DO in Zukunft noch stärker auf Konsolentitel konzentrieren wird und PC-Spieler lediglich mit Nachschub für die Welten rund um Might & Magic versorgt werden.

(Markus Krichel/uh)



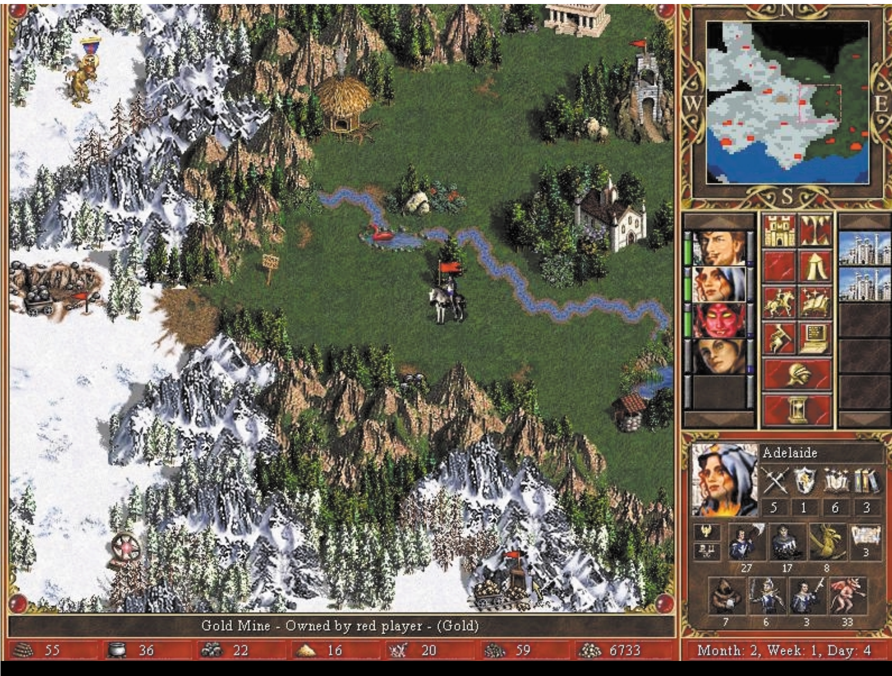
Echtzeitkämpfe mit Plastiksoldaten. Echte Army Männer kennen keinen Schmerz.



Das strategische Heroes of Might & Magic 3 beherbergt sogar einige Rollenspiel-Elemente.



Eines der besten Spiele von 3DO – Uprising 2 – hätte bessere Verkaufszahlen verdient.



Der Schein trügt: Im friedlich wirkenden Erathria sind dunkle Mächte am Werk.

PC PLAYER

SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

CEBIT HOME ADE

UDO HOFFMANN (uh)



Deutschland besitzt den zweitgrößten Markt für Unterhaltungselektronik, hier werden jährlich Milliarden umgesetzt. Grund genug, um eine eigene Messe zu etablieren, auf der sich unsereins über Spiele, Handys oder den neusten Providertarif informieren kann.
Nur zu dumm: Als Standort wurde nach Hannover diesmal Leipzig ausgesucht. Und zwei Jahre lang hatte man Beschwerden über schlechte Erreichbarkeit oder fehlendes Interesse der Leipziger ignoriert. Dennoch fiel die Deutsche Messe AG plötzlich aus allen Wolken: Die komplette Spiele-Industrie hatte die Messe boykottiert. Ergebnis: Die CeBIT HOME wurde abgesagt. Nun räsoniert die Messe-AG (www.cebithome.de), ob in Deutschland überhaupt »ein Bedarf besteht«. Man will darüber »mit der Industrie im Dialog bleiben«. Oh weh!
Die Unterhaltungselektronik ist von ahnungslosen Messe-Bürokraten abhängig. Selbstverständlich besteht ein Bedarf. Aber vermutlich wird der Markt noch auf Jahre hinaus von amerikanischen und englischen Firmen dominiert werden, da deutschen Entwicklern jegliche Präsentationsmöglichkeit fehlt.

- **Lieblings-Genre**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure, Strategie
- **In meinem CD-Spieler**
  Led Zeppelin: Remasters
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Dark Project 2: The Metal Age
  Diablo 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Carlos Castaneda: Die Lehren des Don Juan
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  In Cold Blood
  Colin McRae Rally 2

Das PC-Player-Testteam

SPIEL DES MONATS



118 Diablo 2
Teufel noch mal: Diablo 2 bereitet ein wirklich höllisches Vergnügen.



ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genre**
  (Action-)Adventures, Geschicklichkeits- und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  John Coltrane: Plays it cool
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Thief: The Dark Project
- **Auf meinem Nachttisch**
  Ingeborg Bachmann: Das dreißigste Jahr
- **Ich freue mich auf**
  Freelancer
  Die X-Box



MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genre**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Manu Chao: Clandestino
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Heroes of M&M 3: Shadow of Death
  Ground Control
  Euro 2000
- **Auf meinem Nachttisch**
  Paula Volsky: Das weisse Tribunal
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Battle Isle: The Andosia War



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Genesis: The way we walk
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Starlancer
  Outcast
  MDK 2
  SimCity 3000 Deutschland
- **Auf meinem Nachttisch**
  Der Stern
- **Ich freue mich auf**
  Escape from Monkey Island
  Black & White
  Baldur's Gate 2

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG

Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ **PRO**
- GELUNGENE ATMPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDIHTE

▼ **CONTRA**
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80



SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

GOLD PLAYER PC PLAYER

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Hauptttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



JOE NETTELBECK (jn)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Tom Waits: Rain Dogs
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Soulbringer
  Imperium Galactica 2
  Vampire: Die Maskerade Redamption
- **Mein Nachtisch**
  Simon Green: Todtsteltzers Krieg
- **Ich freue mich auf**
  Reach for the Stars
  Capitalism 2



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genres**
  Ego-Shooter
- **DVD des Monats**
  The Blair Witch Project
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Serious-Sam-Demo
  MDK 2
  Deus Ex
  Counterstrike
- **In meinem Papierkorb**
  Daikatana
- **Ich freue mich auf**
  Quake 3: Team Arena
  American McGee's Alice
  Escape from Monkey Island



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genres**
  Simulation, Rennspiele, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  The Human League: Dare
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Tachyon – The Fringe
  Motocross Madness 2
  Gunship!
- **Auf meinem Nachttisch**
  Frank McCourt: Ein rundherum tolles Land
- **Ich freue mich auf**
  Duke Nukem Forever
  B-17 2
  C&C 3: Renegade



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Reinhard Mey: Lebenszeichen (live)
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Soulbringer
  Star Wars Pit Droids
- **Auf meinem Nachttisch**
  Ferienhaus-Kataloge
- **Ich freue mich auf**
  Baldigen Urlaub mit der Freundin und weit und breit kein PC-Spiel!



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Suzanne Vega: Suzanne Vega
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Tachyon – The Fringe
  Tetris
- **Auf meinem Nachttisch**
  Das übliche Chaos
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Duke Nukem Forever
  Heavy Metal F.A.K.K. 2
  Battle Realms


GROUND CONTROL
CRAYVEN CORP
WELBY SIMMS

Action-Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

HERSTELLER: Massive Entertainment/Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Mai 2000 **BETRIEBS-SYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Internet), bis 8 (Netzwerk) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.sierrastudios.com**

Ein Strategiespiel ohne Aufbau, dafür mit opulenter Grafik – so etwas geht entweder in die Hose oder wird genial!



Nur wer den Boden beherrscht, kontrolliert ein Gebiet wirklich. Auch wenn moderne Feldherrn sich noch so gerne auf ihre Hightech-Bomben verlassen, früher oder später kommen auch sie nicht um diese Wahrheit herum.

In diesem Moment schlägt dann die Stunde des gemeinen Infanteristen, der Panzerbesatzungen und ähnlich armer Schweine, die mehr als nur ihren Ruf oder eine entgangene Beförderung riskieren wenn sie scheitern.

Das ist heute so und das wird sich auch in 500 Jahren nicht ändern – davon gehen die Entwickler von »Ground Control« aus. Zwar verzichteten sie nicht ganz auf Lufteinheiten, doch wird die Hauptarbeit von den schlammfressenden Jungs mit Bodenhaftung geleistet. Gekämpft wird gegen besseres Wissen, denn die Menschheit hatte in diesem düsteren Zukunftsszenario schon einen hübschen kleinen Atomkrieg überstanden. Aus den Trümmern der Zivilisation stiegen zum einen geschäftstüchtige Unternehmen, zum anderen fanatische Sekten empor, die nur eines im Sinn haben: die absolute Macht. Doch immerhin verzichten die Militärs aller Seiten darauf, ihre Spielchen auf der Erde auszutragen. Stattdessen toben auf fernen Planeten gnadenlose Auseinandersetzungen, in denen es um so unterschiedliche Dinge wie Lebensraum, Rohstoffe und Prestige geht.



Nachschub trifft ein: Ein Landungsschiff setzt neue Truppen ab. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

Mund zu und Augen auf

Auf einem unwirtlichen Himmelskörper mit dem poetischen Namen Krig-7B prallen dann die beiden größten Kontrahenten aufeinander: Die Crayven Corporation und der Orden der Neuen Dämmerung. Sie stolpern als weiblicher Offizier der Crayven in diesen Konflikt hinein und ahnen anfangs nur, dass es diesmal um mehr geht als in den Gefechten zuvor. Dieser Planet birgt ein Geheimnis, das offenbar über Sieg oder Niederlage entscheiden könnte.

Die Einsatzbesprechungen gehen zwar genau auf die Ziele Ihres nächsten Auftrags ein, doch verweigert die gestrenge Vorgesetzte →

FAKTEN

- 2 Kampagnen
- Je 15 Missionen
- Insgesamt 30 Einheitentypen
- Keine Produktion
- Übernahme der Einheiten
- 4 Schwierigkeitsgrade

Ground Control

»Ihre Vorgesetze verweigert Informationen.«

→ zunächst jegliche Hintergrundinformation. Sie haben den Mund zu halten und einfach den Anweisungen zu folgen. Auf richtige Zwischensequenzen wurde verzichtet, stattdessen wird die Geschichte in Form kleiner Dialoge und Sticheleien mit der Vorgesetzten weitererzählt – ähnlich wie Sie dies vielleicht noch aus »Starcraft« kennen. Nach jedem Einsatz lauschen Sie außerdem den Gedanken Ihrer Spielfigur. Wie wichtig selbst diese recht minimalistische Gestaltung für die Motivation ist, zeigt der Vergleich mit einer vom Autor vor einem halben Jahr angespielten Version, in der die Hintergrundgeschichte so noch nicht enthalten war.



Bitte lächeln: Anhänger des Ordens verziehen auch in der Nahansicht die Mundwinkel nicht.

Vom Himmel hoch, da komm ich her

Bei der Vorbereitung des Einsatzes bemerken Sie dann die erste Besonderheit: Einheiten werden nicht produziert, sondern mit Landungsschiffen direkt aus dem All auf der Planetenoberfläche abgesetzt. Je nach Auftrag stehen bis zu drei solcher Transporter zur Verfügung, die wiederum je vier Einheiten fassen. Wenn bei Ground Control die Rede von Einheiten ist, sind immer ganze Verbände aus mehreren Infanteristen oder Fahrzeugen gemeint – in etwa das, was man in der Militärsprache als Zug bezeichnet. Überlebende Trupps dürfen bei der folgenden Mission weiterverwendet werden und sammeln so immer mehr Erfahrung. Dies macht sich wiederum durch höhere Kampfkraft bezahlt, weshalb Sie die Jungs nicht sinnlos verheizen sollten. Verlorene Kämpfer werden zwar ersetzt, doch mangelt es den Frischlingen natürlich an wertvoller Erfahrung. Durch die Übernahme von Einheiten in die folgenden Einsätze und die Möglichkeit, angeschlagene Untergebene während der Gefechte zu heilen, macht dieses System im Gegensatz zu ähnlichen, leider missglückten Versuchen anderer Strategiespiele wie »Command & Conquer 3«, sogar richtig Sinn.

Einige Einheiten werden noch mit Spezialwaffen und anderen Ausrüstungsgegenständen wie Medikits bestückt, die im Einsatz speziell aktiviert werden und die Kampfkraft spürbar erhöhen - wenn sie klug eingesetzt werden.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die brillanten Kampagnen von Earth 2150 rechtfertigen den Spitzenplatz dieses Titels. Ground Control überzeugt durch seine für eine phantastische Grafik und die gefechtsbetonten Missionen. Traditionalisten mit Aversionen gegen 3D-Grafik sollten zu Tiberian Sun greifen. Sich gegenseitig zerlegende Riesenroboter dürfen bei Metal Fatigue bestaunt werden. Dark Reign 2 konnte die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen. ihm mangelt es etwas an Atmosphäre und Inspiration.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Earth 2150	87	12/99
Ground Control	83	8/2000
C&C: Tiberian Sun	83	11/99
Metal Fatigue	82	4/2000
Dark Reign 2	73	8/2000

»Spezialwaffen erhöhen die Kampfkraft.«



Die sehr trockenen Einsatzbesprechungen erinnern an Starcraft.

Schützt den Kommandanten!

Die wichtigste Einheit ist jedoch das stets präsente Kommandofahrzeug, denn in diesem Vehikel sitzt Ihr virtuelles Ich. Wird das Kommandofahrzeug vernichtet, so ist auch der Einsatz fehlgeschlagen. Interessanterweise kann Ihr rollender Gefechtsstand sämtliche in der Nähe befindliche Einheiten der Reihe nach automatisch heilen – ein taktisches Element, welches sich oft als sehr nützlich erweist. Gewitzte Strategen bilden mit ihren Einheiten eine Verteidigungslinie und postieren den Kommandowagen direkt dahinter. Auf diese Weise ist der Wagen einigermaßen geschützt (denn sich selber kann der Bolide leider nicht heilen) und repariert unentwegt Ihre kämpfenden Einheiten. Auf diese Weise ist es oftmals möglich, auch die derbsten feindlichen Attacken ohne den Verlust eines einzigen Mannes zu überstehen.

Taktische Finessen

Zu den taktischen Möglichkeiten gehört des Weiteren die Einstellung des Verhaltens Ihrer Recken (eher offensiv oder defensiv) und auch deren Formation. Gerade die kann in harten Kämpfen das Zünglein an der Waage sein. Zudem ist es oft effektiver, gegnerische Panzerfahrzeug-Ver-

MANFRED DUY

»Hebt sich wohltuend vom Genre-Einheitsbrei ab.«

Daß ich das noch erleben darf: Endlich mal eine 3D-Landschaft, der es nicht an Übersicht mangelt, die sich blitzschnell in alle Richtungen bewegen sowie (nach kurzer Einarbeitung) intuitiv bedienen und sogar automatisieren läßt. Zusammen mit der gebotenen strikten Truppenlimitierung ist dies bei einem 3D-Echtzeitstrategiespiel sowieso schon der halbe Auftritt. Den Rest des Applauses erkämpft sich Ground Control mit seinem ausgezeichneten Missionsdesign. Das hebt sich dank vielfältiger Aufgaben und variabel einsetzbarer Verbände wohltuend vom sonstigen Genre-Einheitsbrei ab. Und was den fehlenden Basenbau anbelangt: Viele Genre-Konkurrenten bieten den sowieso nur, damit die Eintönigkeit der endlos wiederkehrenden Massenschlachten nicht weiter auffällt– und solche faden Ablenkungsmanöver hat Ground Control nun wirklich nicht nötig.

❶ Übersichtskarte
❷ Schnellzugriff auf eigene Einheiten und Anzeige des Zustands
❸ Gefechtsmeldungen
❹ Angriffsmodus einstellen
❺ Bewegungsmodus
❻ Formation wählen
❼ Spezialwaffen und Ausrüstung der gewählten Einheit

bände von hinten oder von der Seite anzugreifen, da die Panzerung dort weniger massiv als an der Vorderseite ist. Die Besetzung von Höhenzügen ist ebenso von Vorteil wie das Verstecken von Einheiten im Schatten – in beiden Fällen können Sie den Gegner unangenehm überraschen.

Infanteristen überwinden selbst steile Hänge und dichte Dschungel, während ihre motorisierten Kollegen in den Wüstenebenen die größte Gefahr darstellen. Zudem kommt Abwechslung durch die unterschiedliche Gestaltung des Waffenmaterials beider Seiten ins Spiel – die Crayven Corporation setzt mehr auf schweres, konventionelles Material und Kettenfahrzeuge, während der Gegner mit Schwebetechnik über die Oberfläche gleitet und modernste Strahlenwaffen einsetzt. Bei Beginn der zweiten Kampagne finden Sie sich plötzlich in der Haut eines Kommandanten des Ordens wieder und kommen so automatisch in den Genuss, mit deren Technologie umzugehen.



Der unsichtbare Zweite: Über diese Hügelkuppe hinweg beharken sich die gegnerischen Verbände.

Sonnenaufgang auf Krig-7B

Die wichtigsten Befehle sind stets auf dem Bildschirm präsent und lassen sich durch Anklicken aktivieren. Genauso einfach wechselt man jederzeit von einem Trupp zum nächsten, fasst Trupps zusammen, stellt Sie zur Bewachung ab oder setzt Wegpunkte. Egal, ob Sie Fußsoldaten, Panzer, Artillerie oder Bomber dirigieren – die Steuerung funktioniert wie bei einem typischen Echtzeitspiel. Etwas ungewöhnlich hingegen erfolgt die Veränderung des Blickwinkels – dies geschieht nämlich im Zusammenspiel aus Tastaturkommandos und Mausbewegungen. Anders als das ebenfalls diesen Monat getestete »Dark Reign 2« schämt sich Ground Control nicht seiner Dreidimensionalität – ganz im Gegenteil, es nutzt sie für den Spielablauf. Machen Sie sich →



In weiter Ferne so nah: Ein Blick durch die Baumkronen auf ausrückende Truppen.

Ground Control

→jedoch die Mühe, sich in den Umgang mit einem 3D-Strategiespiel einzuarbeiten, so belohnt Sie Ground Control mit überraschenden Ansichten in so noch nie bei einem

»Eine so noch nicht dagewesene Pracht.«

Echtzeit-Strategiespiel dagewesener Pracht und Schönheit. Selbst bei den Infanteristen sind Details zu erkennen, wenn man sich auf Augenhöhe mit ihnen befindet, erst recht wirkt es beeindruckend, einfach automatisch einem Schwebegleiter zu folgen.

Die Oberflächentexturen der Landschaften und die Vegetation wirken fast real, nur würden die Gegenden noch belebter wirken, wenn noch ein paar mehr Objekte spendiert worden wären und sich die Designer nicht mit so vielen



Wohin des Wegs, Leute? Immer den Linien nach!

Wüstenlandschaften zufrieden gegeben hätten. Immerhin können Sie ungewöhnliche Tiere durchs Bild huschen sehen und die Sonne blendet den Spieler absolut überzeugend, sofern nicht gerade die Dämmerung hereinbricht oder die Nacht langsam zum Morgen wird. Spektakulär sind die Explosionen, die selbst so manchem 3D-Shooter Ehre machen würden.

Ein Ende ohne Schrecken

Schnitzer gibt es natürlich auch – während der Einsätze dürfen Sie nicht speichern, anschließend merkt sich der Computer selbstständig Ihre Erfolge und den Status Ihrer Truppen. Zurückliegende, bereits vorher gewonnene Missionen lassen sich zwar erneut spielen, aber eine Möglichkeit sich auf den gelungenen Mehrspielerkarten als Solospieler mit dem Computer zu messen, sucht man vergeblich.

Zum Ausgleich wird ein Action-Taktik-Menü voller Innovationen und gut durchdachter Details serviert. Als ein Beispiel möchte ich nur nennen, dass Sie tatsächlich



Alles Gute kommt von oben: Flieger bombardieren feindliche Truppen.

sehr umsichtig bei der Platzierung Ihrer Männer vorgehen sollten, um Ihre Leute nicht in die Schusslinie dahinter befindlicher Truppen zu senden und so zu dezimieren.

Die eigentliche Überraschung ist jedoch, dass ein neues Entwicklerteam aus Ronneby in Schweden zu solch einem Spiel fähig ist. Mit Ground Control als erstem großen Gesellenstück haben die Skandinavier einen neuen Maßstab gesetzt – und wir dürfen gespannt sein, was als Nächstes kommt. Sicherlich wird Ground Control nicht jedem zusagen, aber es zeigt, dass Echtzeit-Strategie ohne Aufbau möglich ist und wird dem Genre sicherlich kräftige Impulse geben. **(tw)**



Die Licht überfluteten Landschaften erinnern manchmal stark an Outcast.

DIE SCHNELLE NUMMER

Einen besonderen Reiz haben die rasanten Mehrspieler-Partien von Ground Control. Statt lange an einer Basis zu bauen, geht es sofort ins Gefecht, wobei verschiedene klassische Mehrspieler-Modi zur Verfügung stehen. Besonders die Möglichkeit, in einem speziellen Modus rasch in laufende Partien einzusteigen, ist ein Novum bei einem Strategiespiel. Bislang kannte man solch eine Möglichkeit nur von Ego-Shootern.

THOMAS WERNER

Als ich das erste Mal etwas über das Konzept von Ground Control hörte, dachte ich nur: Die sind wahnsinnig, diese Schweden! Bislang ist fast jedes dreidimensionale Echtzeit-Strategiespiel gestrandet – egal wie viel Mühe in die Grafik investiert wurde, egal wie innovativ das Spiel gestaltet war. Und hier bestanden die Entwickler auch noch darauf, alle Aufbauelemente zu streichen, stattdessen versprach man monumentale Explosionen. Nun – es funktioniert. Es macht Spaß sofort loszulegen und in den Kampf zu ziehen – und der besitzt eine größere taktische Tiefe als Sie angesichts der zahlreichen Spezialeffekte zunächst vermuten. Zwar gibt es keine aufwändigen Zwischensequenzen, doch speziell die Story der ersten Kampagne lockt zum Weiterspielen. Wermutstropfen sind nur die beschränkte Speichermöglichkeit und die manchmal zu kargen Landschaften.

»Diese Schweden sind wahnsinnig!«

WERTUNG GROUND CONTROL

▲ **PRO**
- FLOTT, DA KAMPFBETONT
- TAKTISCHE TIEFE
- OPULENTE GRAFIK
- TRUPPENÜBERNAHME

▼ **CONTRA**
- KEIN SPEICHERN INNERHALB EINER MISSION
- KARGE LANDSCHAFTEN

GRAFIK:	90
SOUND:	70
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80



Rollenspiel für Profis



VAMPIRE: DIE MASKERADE REDEMPTION



HERSTELLER: Activision **TESTVERSION:** Englische und deutsche Beta vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM **www.activision.de**



Erzähl mal aus deinem Leben, Staubfänger.

FAKTEN

- 2 unterschiedliche Epochen (Mittelalter und Gegenwart)
- Bis zu 4 Party-Mitglieder
- 4 Städte mit jeweils etlichen Dungeons (Prag und Wien im Mittelalter, London und New York in der Gegenwart)
- Sehr lineare Handlung
- Das Rollenspiel mit der derzeit wohl schönsten Grafik



Dieses schöne Kind gehört Graf Orsi ...



Auch eine Dame aus der Orsi-Familie.



Einer der Nosferatu aus Josefs Tunnel.

Licht, Dunkelheit und eine verborgene Erotik, daraus sind Vampirstories geschnitzt. Folgen Sie uns durch die Nacht, hinein in das Geheimnis dieser Geschichte!

Vampir – allein schon dieses Wort löst eine Gänsehaut aus. Assoziationen an modrige Gräber, die sich in verfluchten Nächten öffnen, und an gnadenlose Monster, die vom Blut der Lebenden trinken, spuken durch die Hirnwindungen.

Und doch: Ist der Vampir nicht auch eine tragische Gestalt? Ist er nicht vielleicht nur ein Scheusal wider Willen? Dieser Frage ging schon vor Jahren White Wolf Publishing nach und machte ein Pen-and-Paper-Rollenspiel zum Thema. Mehr dazu in der Fetisch-Rubrik (Seite 202), hier hingegen geht es um das neue Action-Rollenspiel von Activision – und auch auf diesem Wege wieder um die alte Frage nach Liebe und Hass, nach Schuld und Tod.



Eins der wenigen Rätsel: Wie kommen wir durch diese Sperre im Hauptquartier der Tremere in Wien?

Die Geschichte ist ein dunkles Kleinod

Wenden wir uns also den Mythen und Legenden zu und lüften Stück für Stück die Geheimnisse des Spiels: Stimmt es zum Beispiel, dass die Handlung zu den intensivsten Storys gehört, die je für ein Rollenspiel geschrieben wurden?

Ja, es kann kein Zweifel daran bestehen! Und wäre nicht vorher »Planescape: Torment« erschienen, dann würde Vampire diese Krone allein gebühren. Doch auch so schwingt sich das Spiel was die Geschichte anbelangt ohne Schwierigkeiten auf den zweiten Platz – mit großem Abstand zum dritten, wer auch immer den einnehmen mag.

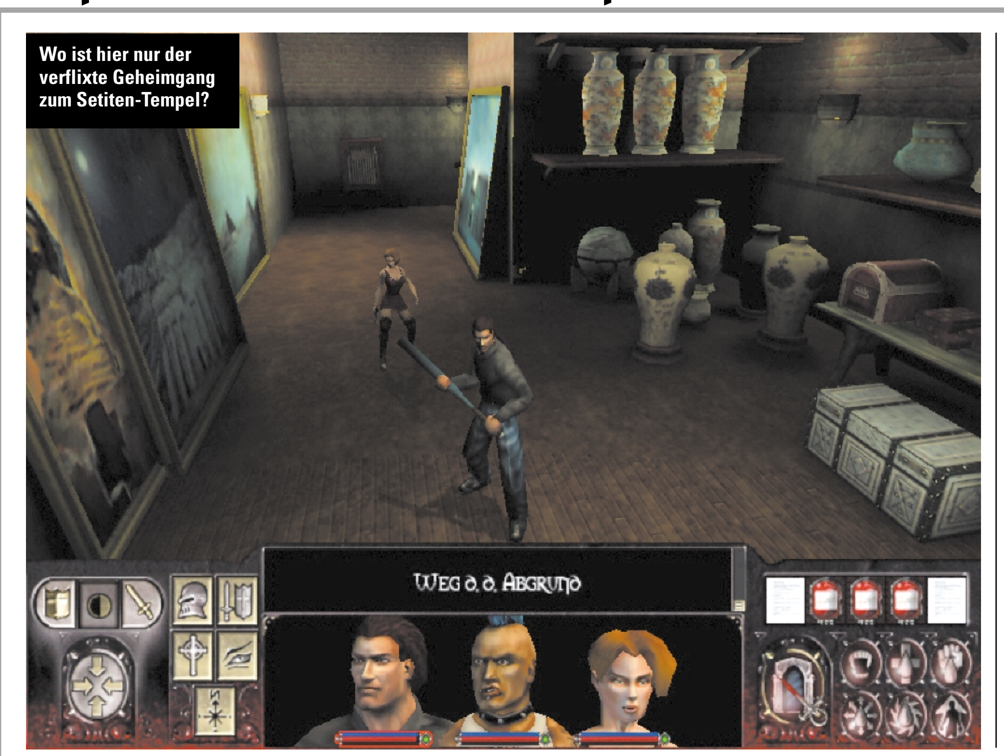


In Kämpfen (wie hier gegen den Geist eines ehemaligen Königs) leuchten die als Ziel benannten Gegner rot auf.

Stellen Sie sich eine Erde vor, die nicht ganz wie unsere Welt ist. Dieselben Staaten, dieselben historischen Ereignisse, dieselben großen Namen – aber doch ein großer Unterschied: Vampire existieren dort, und sie verwenden eine düstere Blutmagie! Kreuzritter Christophe (wie er sich in der deutschen →

»Du sollst dein wahres Wesen nicht denen enthüllen, die nicht vom Geblüt sind.«

Vampire: Die Maskerade Redemption



Wo ist hier nur der verflixte Geheimgang zum Setiten-Tempel?



Oh Anezka, wie habt Ihr Euch verändert ...

SPIELETIPPS (VORSICHT, SPOILER)

■ In etlichen Dungeons kommen Sie besser durch, wenn Sie mit nur einem Charakter unterwegs sind und die anderen einfach stehen lassen. In der Wiener Ritterburg empfiehlt sich Schlachtross Erik für diesen Job, ansonsten sollten Sie einen möglichst wendigen Vampir nehmen, der die Gegner einzeln (!) anlockt und dann hinter einer Ecke in aller Ruhe aussaugt.

■ Die Golem-Mission in Prag ist in mancherlei Hinsicht ziemlich verunglückt. Hören Sie nicht auf das dumme Geschwätz vom Sohn des Rabbis. Das einzige, was Sie mit dem Golem tun müssen, ist, ihn ganz schlicht und simpel umzunieten. Die sicherste Methode besteht darin, eine Armbrust mit etwa 100 Bolzen zu kaufen und solange vor dem Monster davonzulaufen, bis man es schließlich mit zwischendurch angebrachten Schüssen erledigt hat.

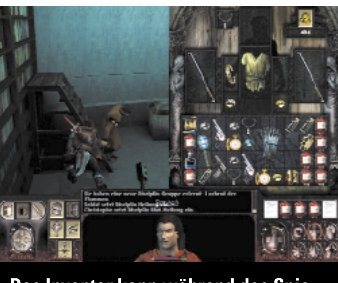
■ Bevor Sie von Wien nach Prag zurückgehen, kaufen Sie wiederum so viele Armbrustbolzen, wie Sie sich nur leisten können. Später gibt es keine Gelegenheit mehr! Sorgen Sie auch dafür, dass Sie einige Vitae-Flaschen übrig behalten, bevor Sie sich in Schloss Vysherad dem Vozhd stellen. Dabei so lange wie möglich im schützenden Gang bleiben. Erst mit schnellen Attacken und Rückzügen arbeiten, wenn die Bolzen alle sind. Nur einen Ihrer Leute kämpfen lassen! Geduldig bleiben! Einen Charakter mit Erwecken-Zauber im Hintergrund behalten, der den Kämpfer wiederbeleben kann, wenn es ihn doch mal erwischt. Alternativ können Sie auch mit Feuer-Zaubersprüchen kämpfen, natürlich nur, wenn Sie diese schon gut ausgebaut haben.

■ Entwickeln Sie möglichst früh den Zauber »Weg durch den Abgrund« (letzter Spruch der Allgemein-Disziplin) – oder verwenden Sie die verbesserte Speicher-Funktion aus dem kommenden Patch ...

»Es ist dir verboten, andere deiner Art zu vernichten, die älter sind als du.«

→ Fassung schreibt) wird durch eine Verwundung gezwungen, in Prag Station zu machen. Er verliebt sich in seine Pflegerin, eine junge Nonne, und um diese verbotene Liebe kreist die Geschichte. Beide befinden sich in größter Gefahr, denn das Prag jener Jahre steht kurz vor einem zerstörerischen Bruderkrieg verschiedener Vampir-Clans – ein so gewaltiges Ereignis, dass selbst den sterblichen Menschen die Existenz der nächtlichen Blutsauger nicht länger verborgen bleibt.

Eine der Blutsauger-Parteien, nämlich der Brujah-Clan mit Ecaterina der Weisen an der Spitze, macht Christophe zu einem der ihren, um



Das Inventar kann während des Spielens eingeblendet werden.

ihn vor einem schlimmeren Schicksal zu bewahren. Und in der Hoffnung, der schwertgewaltige Ritter werde das Zünglein an der Waage der kommenden Auseinandersetzungen spielen. Keine vergebliche Hoffnung, wie sich zeigen wird, doch Anezka, die Nonne, wagt zu viel in ihrem verzweifelten Versuch, Christophe zu retten – und wird als Sklavin nach Wien gebracht.

Christophe beginnt seine lange Suche nach Anezka, gegen den Rat Ecaterinas, aber unterstützt von anderen Vampiren, die sich ihm anschließen. Hier sei nur so viel verraten, dass er Anezka schließlich findet – schrecklich verändert – und dass er sie zur selben Stunde wieder verliert, in einem Feuersturm, der halb Prag vernichtet. Christophe fällt auf den Tod verwundet in die den Vampiren eigene Starre, und damit könnte die Geschichte zu Ende sein.

Doch die Jahrhunderte gehen ins Land, und schließlich kommt eine Zeit, in der Historiker begierig in den Zeugnissen der Vergangenheit graben und die Menschen der nur noch wenige Monate entfernten Jahrtausendwende entgegenfiebern. Als archäologisches Relikt gelangt Christophe nach London und erwacht dort zu neuem Leben. Die Welt von ’99 unterscheidet sich sehr von der, die der Ritter kannte, aber sie gleicht ihr in einem Punkt: Noch immer gibt es Vampire. Und es scheint tatsächlich Hoffnung zu geben, dass auch Anezka noch immer lebt ...



Die Soldaten der Leopoldsgesellschaft beharken Christophe mit feurigen Flammenwerfern: Tja, die Inquisition hatte schon immer eine Schwäche für sowas ...

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Unter den Action-Rollenspielen nimmt Vampire zwar trotz aller Probleme eine Spitzenstellung ein, aber mit dem frisch erschienenen Diablo 2 kann es klarerweise nicht mithalten - Optik hin, Optik her. Die klassische Richtung im Genre vertritt nach wie vor Planescape: Torment an allererster Stelle, und die japanophile Erzähltradition wird von Final Fantasy 8 bestens repräsentiert. Darkstone freilich muss sich im direkten Vergleich geschlagen geben - dafür sorgt die tolle Vampire-Story.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Diablo 2	90	8/2000
Planescape: Torment	89	2/2000
Final Fantasy 8	85	3/2000
Vampire	80	8/2000
Darkstone	78	10/99

Skala: 40 50 60 70 80 90

Schloss Vysherad, der letzte Dungeon im mittelalterlichen Teil der Geschichte.

Von der Sprache der Farben und der Farbe der Sprache

Ein neues Geheimnis, ein weiterer Vorhang, der von starken Armen geteilt wird: Ist es wahr, dass Vampire einen großen Teil seiner überwältigenden Atmosphäre aus der für Rollenspiele bisher nicht gekannten Präsentation schöpft? Ja, im Großen und Ganzen kann auch dies als wahr gelten. Denn was etwa die Grafik angeht, so muss sich ein Vergleich ja mit anderen Vertretern des Genres befassen – und da gibt es derzeit keinen, der in diesem Punkt mithalten könnte. Verglichen mit modernen 3D-Shootern freilich schwebt die Optik wohl eher im Mittelfeld – nur für den Fall, dass sich ein Erdbeben-Fan auf diese Seite verirrt.

Aber im altehrwürdigen Genre der Rollenspiele hat man so detaillierte Polygonfiguren noch nicht gesehen, ganz zu schweigen von den meistens äußerst phantasievollen und abwechslungsreichen Texturen. Oder die Spiegelungen im polierten Boden: Freuen Sie sich auf den Moment, da Sie die Villa des Grafen Orsi in Wien betreten. So etwas ist Ihnen noch nicht oft in einem Spiel widerfahren!

Zwiespältiger fällt die Beurteilung des Audio-Bereiches aus. Weit vorn liegt da die dramatische und auf die Situation abgestimmte Musik – die Soundeffekte können dem nicht das Wasser reichen. Außerordentlich überzeugend ist die Sprachausgabe gelungen, zumindest die des US-Originals. Die deutsche Version hört sich im Vergleich »nur« okay an, was ja sogar auch schon wieder fast ein Lob ist. Aber die wirklich überzeugenden Sprecher sind hier doch leider in der Minderheit, ansonsten bevölkern zu viele junge, zu viele zu ähnlich klingende Stimmen das Spiel.

»Diejenigen, die du schaffst, sind deine Kinder – ihre Sünden fallen auf dich zurück.«

Zu schwer, zu wenig Kontrolle?

Nun wissen wir schon einiges über die äußeren Umstände des Spiels, doch der Blick ins Innere der komplizierten Mechanik steht noch aus. Stimmt zum Beispiel das Gerücht, Vampire sei ein sehr schweres Spiel? Es gibt auf diese Frage wohl keine allgemein gültige Antwort. Wie in anderen Dingen auch zeigt sich das Spiel beim Schwierigkeitsgrad merkwürdig uneinheitlich: Die Handlung gliedert sich in viele aufeinander folgende Missionen, welche mal so und mal so ausfallen. →



Der Vozhd wird Sie wohl etwas länger beschäftigen.

ROLAND VS. JOE: WER GEWINNT DEN FEHDEHANDSCHUH?



JOE: Puh! In all den Jahren habe ich noch nie so viele Probleme bei einem Test gehabt. Ich frage mich, was manche Firmen während der Beta-Phase eigentlich machen. Zeitdruck hin und her, es hilft ja nix: Fertig und ausgegoren muss das Spiel schon sein.

ROLAND: Na, bist Du jetzt nicht etwas hart? Hast Du »Ultima 9« schon wieder vergessen? Oder die Wegfindungsroutine in »Baldur's Gate«? Probleme gibt es doch leider immer öfter auch in Verkaufsversionen.

JOE: Natürlich habe ich Ultima 9 und den dadurch verursachten Imageverlust für Origin nicht vergessen! Und wenn es hier etwa im Gebäude der Leopoldsgesellschaft in London hauptsächlich darum geht, wer als nächstes in welcher Tür hängen bleibt, dann ist echt eine Grenze unterschritten, mit der Baldur zum Glück niemals »konkurrieren« kann.

ROLAND: Mir gefällt das Vampir-Ambiente aber deutlich besser als das tranige »Befreie den Schrein«-Gelatsche in Ultima 9 – da sehe ich über Hakeleien, wie sie in praktisch jedem 3D-Spiel auftreten, milde hinweg.

JOE: Mir gefällt Vampire in der Hinsicht auch besser. Viel besser sogar. Ich liebe es dafür! Aber ich hasse es eben auch, weil es gerade nicht nur um diesen oder jenen Fehler geht, sondern um eine Massierung von teils eminenten Designschwächen.

ROLAND: Als da wären?

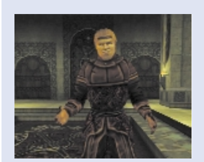
JOE: Partymitglieder, die sich regelmäßig selbst im Weg stehen, die im Kampf mit Sicherheit genau dann noch drei andere Gegner aufstöbern, wenn du ohnehin schon aus dem letzten Loch pfeifst. Munitionsverschwendung durch unnützes Ballern auf Wände – weil irgendwo hinter einer Ecke vielleicht ein Feind steht. Skriptfehler, die falsche Videosequenzen starten, wenn Du etwas Unvorhergesehenes tust. Missionen, in denen Du durch irreführende Gespräche einen völlig falschen Eindruck vom Ziel erhältst. Von der berüchtigten Speicher-Funktion ganz zu schweigen. Willst Du noch mehr hören?

ROLAND: Reicht schon. Mir gefällt das Spiel aber immer noch, und ich kann mich um ein paar Ecken herummogeln. Die Partymitglieder »parke« ich an sicherer Stelle und locke dann die Gegner Mann für Mann dorthin. Die Speicherproblematik lässt sich per Zauberspruch einigermaßen entschärfen, und im Übrigen hoffe ich mal auf den Patch, der dieser Tage erscheinen soll. Würde Nihilistic doch für ein drittklassiges Spiel kaum machen, oder?

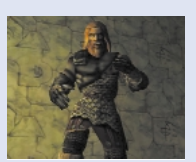
JOE: Wer redet von drittklassig? Gerade weil Vampire so viel Potenzial hat, rege ich mich doch überhaupt erst auf! Und in diesem Sinne hoffe ich auch sehr auf den Patch. Wenn der gut funktioniert ... Träum, seufz ....

Vampire: Die Maskerade Redemption

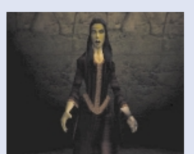
CHARAKTERE



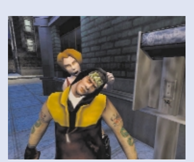
Wilhelm, ein Brujah von altem Schrot und Korn ist das erste Partymitglied – Sie verlieren seine Spur in der Prager Feuersbrunst.



Erik von den Gangrel erweist sich als treuer Gefährte – dem ein grauenhaftes Schicksal bevorsteht.



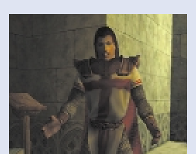
Serena von den Kappadokianern: Sie hat ein paar unangenehme Zauber drauf und gehört neben Erik und Wilhelm zur Mittelalter-Party.



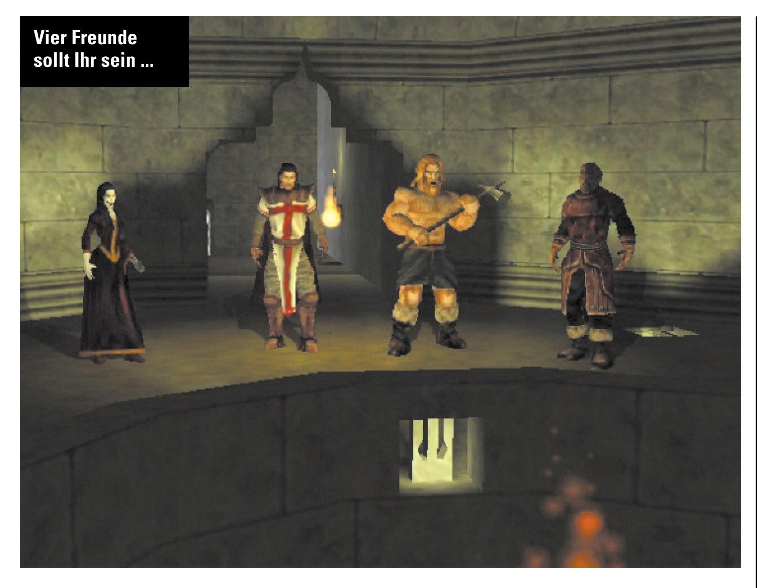
Lily vom Clan der Toreador ist für eine Vampirette recht zart besaitet – aber beißen kann sie doch.



Pink von den Brujah hingegen ist ein Bilderbuch-Punk – beide begegnen Ihnen erst in der zweiten Hälfte des Spiels.



Christophe, die Hauptperson (hier im Mittelalter-Outfit), begegnet Ihnen natürlich in beiden Zeitaltern.



Vier Freunde sollt Ihr sein ...

→ Über weite Strecken hält sich die Stärke der Gegner (denn darum geht es, wenn wir von Schwierigkeit sprechen – Rätsel gibt es kaum einmal) durchaus in Grenzen. Oftmals verursachen sogar die eigenen Helden mehr Probleme als die Feinde, weil sie zum Beispiel selbst in der neutralen KI-Stellung viel zu wild darauf sind, sich kopflos auf irgendwelche Widersacher zu stürzen. Und selbst steuern kann man eben immer nur jeweils einen. Auch die Wegfindungsroutine erweist sich manchmal als äußerst nervtötend und zwar meist nur in ganz bestimmten Dungeons, während es in anderen recht gut funktioniert.

Verblüffend dabei, dass man oft mit einem Krieger besser zurechtkommt als mit der ganzen Gruppe. Die Vorteile sind offensichtlich: Ein einzelner Held kann in den oft unübersichtlichen Echtzeitkämpfen viel gezielter vorgehen, er stöbert nicht ungefragt ganze Gegnerhorden auf, und er steht auch niemandem von den eigenen Leuten im Weg ...

Die größeren Zwischengegner wiederum sind übermenschlich stark und geradezu hoffnungslos selbst für Fortgeschrittene, es sei denn, man kommt exakt auf die einzig richtige Methode – die aber vielleicht gar nicht zur Verfügung steht, wenn Sie nicht etliche Charaktersteigerungen vorher damit begonnen haben, zum Beispiel die richtigen Zauber-Disziplinen zu entwickeln. Da hätten die Spieldesigner durchaus Gnade walten lassen können. Zumal eine Schadensanzeige fehlt; man weiß gar nicht, wie sehr man den Gegner schädigt, und ob also die gewählte Kampfmethode überhaupt erfolgversprechend ist.

»Du sollst nur mit Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen.«

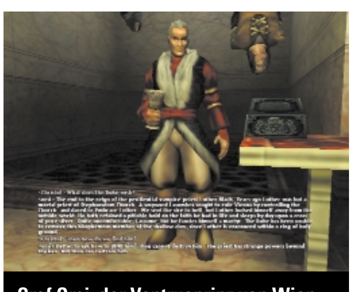
Und hatten wir eigentlich schon erwähnt, dass über weite Strecken nur eine Autosave-Funktion beim Level-Wechsel zur Verfügung steht?



Ergib Dich, schäbiger Tremere!

MULTIPLAYER: STORYTELLER

Nihilistic hat eine interessante Mehrspieler-Version eingebaut, die im Grunde so ähnlich wie ein »richtiges« Pen-and-Paper-Rollenspiel funktioniert. Ein Storyteller (der auch während des Spiels die volle Kontrolle hat) bevölkert vorher eine der leeren, aus dem Solospiel stammenden Kulissen mit Monstern und möglichst auch einer Geschichte, die anderen spielen sie nach. Nichts für schnelle Action, aber tatsächlich mal eine neue Idee im ausgelutschten Multiplayer-Zirkus.



Graf Orsi, der Ventrueprinz von Wien, hat einen Auftrag.

Die zudem leicht überschrieben wird, zum Beispiel schon durch das simple Laden eines anderen Spielstandes?

Happy End?

Und trotz alledem gehört Vampire zu den seltenen Spielen, die so sehr faszinieren, dass man sich ihnen bei allem Ärger kaum entziehen kann. Eine vergleichsweise hohe Note scheint also gerechtfertigt und ein vom Hersteller bereits angekündigter Patch könnte sogar noch weit mehr als »nur« das bringen ... **(jn)**

JOE NETTELBECK

Sie können von Glück sagen, dass ich noch ein Bild von mir hatte, dass vor dem Test entstanden ist, ansonsten würden Sie in diesem Meinungskasten nicht das Konterfei eines jugendlich frischen Redakteurs, sondern das grämliche, haarzerraufte Porträt eines faltenzerfurchten Frührentners sehen. Ach, manchmal wollte ich diesem Titel am liebsten 90 Punkte geben, und dann, kurz danach, doch wieder nur 50! Wenn wir ihn schließlich doch recht hoch bewerten, dann ist dies vor allem der faszinierenden Story und der tollen Grafik zu danken. Davon abgesehen hat Nihilistic einen umfangreichen Patch angekündigt, der all die Steuerungs-, KI- und sonstigen Probleme beheben soll. Könnte also sein, dass in einem eventuellen Nachtest doch noch ein neuer Stern aufgeht ...

»Rohdiamant ohne genügend Feinschliff.«

WERTUNG VAMPIRE: REDEMPTION

▲ **PRO**
- PHANTASIEVOLLE GRAFIK, ÜBERZEUGENDE STORY
- ABSOLUTE ATMOSPHÄRE

▼ **CONTRA**
- GUTE KD (KÜNSTLICHE DÄMLICHKEIT)
- WIRKT UNAUSGEGOREN

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

DINO CRISIS

HERSTELLER: Capcom/Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte (min. 4 MByte RAM) **www.dinocrisis.de, www.vid.de**

Renn, Regina, renn! Gegen den T-Rex hilft dir keine Pistole. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Eine einsame Insel, ein verschollener Forscher, drei Spezialagenten, viele Dinosaurier und viele Tote – willkommen bei »Dino Crisis«, dem Jurassic Park zum Mitspielen.

Zu dumm, dass Dinosaurier schon ein paar Tage ausgestorben sind. Die schuppigen Burschen wären sonst die Attraktion schlechthin auf jedem Rummelplatz.

In freier Wildbahn kommen die Echsen jedoch weit weniger amüsant – das müssen die vier Spezialagenten Regina, Gail, Rick und Cooper feststellen, die auf der entlegenen Insel Ibis eine geheime Forschungsstation unter die Lupe nehmen. Dr. Kirk, Leiter der Station, soll dort Versuche mit einer so genannten »Dritten Energie« durchgeführt haben, an der das Militär hoch interessiert ist. Dummerweise gilt Kirk als tot, und auf der Station meldet sich seit einigen Stunden auch niemand mehr.

FAKTEN

- Umsetzung des PlayStation-Hits
- US-Dialoge mit deutschen Untertiteln
- Beklemmend dichte Atmosphäre
- 100 Speicherplätze
- Knobelaufgaben fügen sich nahtlos in Story ein
- Mischen von Heiltränken, Betäubungsmitteln
- 3 Waffen, zahlreiche Upgrades
- Gute Kartenfunktion
- Mehrfaches Durchspielen schaltet neue Kleider und Spiel-Modi frei
- High-Score-Speichern im Internet

Kurze Orientierungspause: Regina überträgt den Etagenplan in ihre Karte.

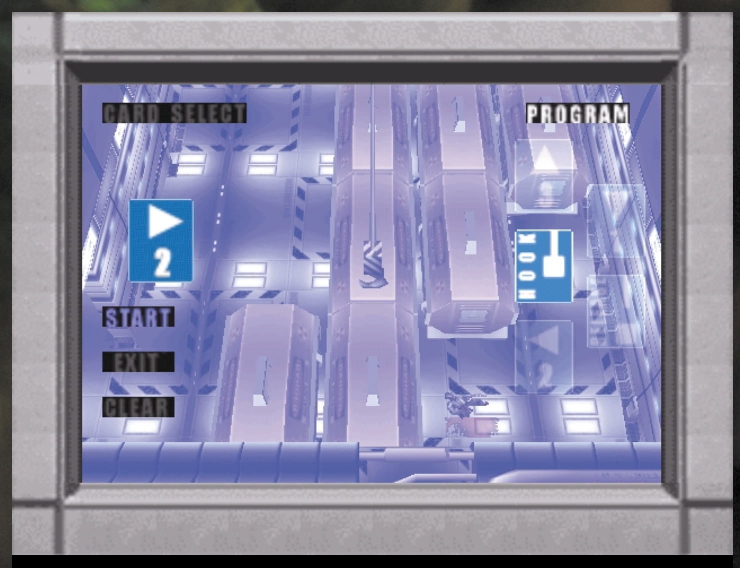
Willst Du die Notluke benutzen?
▸Ja Nein

Der Code ist geknackt, der Fluchtweg öffnet sich.

Knurr! Dieser Herr hat heute offensichtlich noch nicht gefrühstückt.

Erkunden & Feuern

Schon nach dem Fallschirm-Absprung gibt's ein Problem: Cooper verschwindet spurlos und mit ihm der Sender, der den rettenden Helikopter herbeirufen würde. Die drei Hinterbliebenen schreckt das nur wenig: Während Computerexperte Rick sich ins Innere der Station wagt, durchkämmen Sie als Regina zusammen mit Kommandant Gail die nähere Umgebung. Dabei stoßen Sie nicht nur auf einige Leichen, sondern auch auf einen



Wenn ich gross bin, will ich Kranführer werden: Durch geschickte Kran-Programmierung bahnt sich Regina den Weg zum Forscher am unteren Bildrand.



Dramatik: Erscheint das Danger-Symbol, hilft rasches Gamepad-Drücken.



Überraschung! Nur gut, dass der Raptor keine Waffe in den Klauen hält.

waschechten Dinosaurier, der Gail über eine Klippe reißt. Der per Funk benachrichtigte Rick glaubt Ihnen die Geschichte nicht so ganz, sie klingt für ihn eher »wie dieser Kinofilm« – gemeint ist natürlich der Kassenschlager Jurassic Park.

Shinji Mikami, japanischer Designer von »Dino Crisis«, würzte Michael Crichtons schaurige Saurier-Saga mit einer kräftigen Prise Aliens: Spätestens, wenn Sie sich durch enge Stationsgänge pirschen und aus ungeklärter Richtung knurrende und kratzende Geräusche hören, steigen Pulsschlag und Blutdruck. Und da Mikami auch die »Resident Evil«-Reihe ersonnen hat, gibt es die seit »Alone in the Dark« bekannten, festen Kameraperspektiven, durch die Sie immer nur einen begrenzten Bereich überblicken.

Damit Sie sich trotzdem nicht verirren, dürfen Sie im Inventar jederzeit eine Karte anwählen, auf der sowohl Reginas aktuelle Position als auch ihr etwaiger Zielpunkt markiert sind. Hier bestimmen Sie auch Ihre Bewaffnung: Im normalen Spiel-Modus besteht diese anfangs nur aus einer einfachen Pistole; das Schrotgewehr und die Granaten-Pistole, die Sie im leichten Schwierigkeitsgrad benutzen, müssen Sie erst noch finden. Tierfreunde laden die Knarren mit Betäubungsmunition, die allerdings nur begrenzt lange wirkt. Mit einer Misch-Funktion kombinieren Sie daher diverse Schlafmittelchen zu längeren Trips ins Reich der Träume. Sollten Sie einmal nicht schnell genug auf einen Dino zielen und von diesem angeknabbert werden, hilft ein blutstillendes Präparat oder ein Medi-Pack. Die Heiltränke mischen Sie ebenfalls zu starken Gesundheitsmittelchen zusammen.

Entscheiden & Knobeln

Die Saurier-Hatz ist jedoch nicht alles: Sehr oft stehen kleine Rätsel auf dem Programm, die wunderbar in die Story eingefügt sind. So aktiviert Regina mit einer Schlüsselkarte einen Kran und räumt damit den Weg für einen Kameraden frei oder öffnet Türen, die mit einem Digital-Disk-Key (kurz: DDK) gesichert sind. Sogar Adventure-typische »Kettenrätsel« gibt's: So benötigen Sie beispielsweise für einen Aufzug eine ID-Karte, die Sie erst einmal finden und dann mit einer neuen Identität überschreiben müssen. Dazu brauchen Sie jedoch einen Fingerabdruck eines Forschers und dessen ID-Nummer.

»Der Wechsel zwischen schneller Action und ruhigen Knobeleien ist perfekt inszeniert.«

Zwar fassen Reginas Taschen unbegrenzte Schlüssel-Mengen, doch nur maximal zehn Objekte wie Waffen, Munition oder Heiltränke. Hier helfen Notfallkisten, in denen Sie unbenutzte Gegenstände lagern. Speichern dürfen Sie nur in bestimmten Räumen, was in der Praxis allerdings kein Problem darstellt, da Sie dort immer wieder vorbei kommen. Vor heiklen Stellen →

Für den Forscher kommt jede Hilfe zu spät – dafür kann Regina nun ausprobieren, wie tödlich das Gas wirklich ist ...

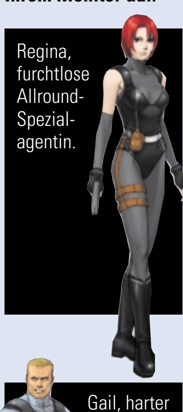


Dino Crisis

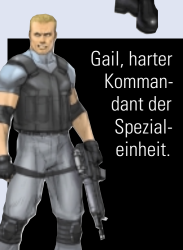
Na, habt Ihr mich schon vermisst?

VIERER-BANDE

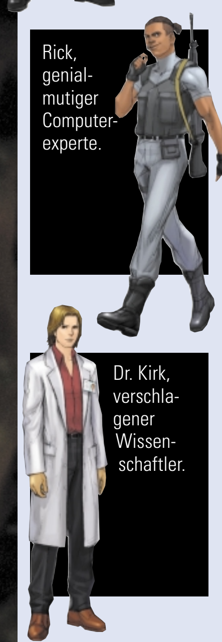
Auf Ibis leben nicht viele Menschen – oder sollten wir überleben sagen? Neben diversem Saurier-Gesocks tauchen diese vier Typen auf Ihrem Monitor auf:



Regina, furchtlose Allround-Spezialagentin.



Gail, harter Kommandant der Spezialeinheit.



Rick, genial-mutiger Computerexperte.

Dr. Kirk, verschlagener Wissenschaftler.



Hat ein Velociraptor Regina am Wickel, sollte sie kurz vor dem Ventilator anfangen, sich in alle Richtungen zu bewegen. Der Bursche stürzt dann in die Schraube.



Verschieb mich: Der rettende Ausgang ist nur ein paar Kisten weit entfernt.



Kombiniere: Mit dem richtigen Schlüssel knacken Sie das DDK-Schloss.

→ gibt's ebenfalls Speichermöglichkeiten. Sollten Sie trotzdem mal ins Gras beißen, sparen Sie sich das Laden eines Spielstands auf Wunsch mit fünf (normaler Schwierigkeitsgrad) beziehungsweise 30 Continues (leichter Schwierigkeitsgrad).

Gelegentlich wird's mehrgleisig: Soll Regina dem action-lastigen Kadavergehorsam des guten Gail oder lieber auf den Computerexperten Rick vertrauen? Soll sie mit Rick dem Hilferuf eines Kollegen folgen oder stattdessen nach Dr. Kirk fahnden? Sogar drei verschiedene Endsequenzen sind durch diese Entscheidungsfreiheit möglich.

Erschrecken & Staunen

Mehr Story wollen wir Ihnen nicht verraten, macht man bei einem guten Kinofilm ja auch nicht. Freuen Sie sich jedoch auf ungeahnte Wendungen und Überraschungen (wir sagen nur: Fluchthubschrauber), die Dino Crisis für Sie bereit hält. Zwar ist die Grafik durch die Konvertierung von der PlayStation nicht mehr ganz taufrisch, doch der Wechsel zwischen schneller Action und ruhigen Knobeleien ist perfekt inszeniert. Die Klangkulisse erzeugt mit tiefen Keyboard-Klängen, über die hohe, schnelle Tastenläufe gelegt sind, ein herrliches Unwohlsein. Im positiven Sinn.

Sogar mehrfaches Durchspielen lohnt sich: Nach dem ersten Mal darf Regina in ein Armee- und ein Kampf-Outfit schlüpfen, nach dem zweiten Mal kommt noch eine Neandertaler-Verkleidung mit Leopardenfell und Knochenkette dazu. Das dritte Durchspielen beschert Ihnen einen unbegrenzten Granatenvorrat, und nach dem vierten (!) bekommen Sie einen neuen Abspann zu Gesicht. Wenn Sie kein einziges Continue benutzen, gibt's ein spezielles Regina-Bild, schaffen Sie die Dino-Hatz in weniger als fünf Stunden, schaltet sich die »Operation Wipeout« frei: ein Modus, in dem Sie gegen die Uhr eine bestimmte Anzahl von Schuppenkriegern erlegen müssen. Eine direkt anwählbare Variante verteilt herumliegende Gegenstände neu und sorgt so für eine neue Herausforderung. **(ra)**

ROLAND AUSTINAT

Sapperlot! Kaum zu glauben, dass man sich so am PC erschrecken kann. Wenn mich ein Dino zu Boden schleudert und mir die Waffe aus den Händen fliegt, steigt ein realer Anflug von Panik auf – obwohl es ja »nur« ein Spiel ist. Klar, das Abschießen von Urzeitviechern, das Öffnen von Schlössern und kleine Rätseleinlagen sind nichts wirklich Neues, doch das macht eigentlich nichts, weil es so brillant umgesetzt worden ist.

»Der größte Haken ist die Grafik.«

Der größte Haken an der Sache ist die Grafik. Sie fällt zwar etwas detaillierter als beim PlayStation-Vorbild aus, doch gerade bei heftigen Kameraschwenks wabert die Umgebung wie durch ein Aquarium betrachtet. Immerhin sind alle Dinos und die Heldin sehr fein animiert. Da merkt man es erst auf den zweiten Blick, dass alle Dialoge bei geschlossenen Lippen ablaufen – alles Telepathen? Ich empfehle trotzdem allen weltoffenen Action-Abenteurern: Dino Crisis kaufen, Zimmer abdunkeln, Lautstärke hochdrehen, Gamepad in die Hand nehmen und dann jede Menge Spaß haben.

WERTUNG DINO CRISIS

▲ PRO
- HAPPIGE SCHOCKEFFEKTE
- REALISTISCHE DINO-ANIMATIONEN
- GUTE PUZZLE-EINBINDUNG

▼ CONTRA
- GRAFIK-PATZER
- NUR 640x480-AUFLÖSUNG

GRAFIK:	60
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 80

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NASCAR 2000

HERSTELLER: EA Sports/Electronic Arts **TESTVERSION:** Importversion 1.01 (hochgepatcht) **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (serielles Kabel), bis 4 (Internet), bis 8 (Netzwerk) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.easports.com**

Es brummt laut, es fährt sich schwerfällig, es fährt lange – aber macht es Spaß? Ja.

Wenn es nach den Amerikanern ginge, bräuchten wir nicht lange zu diskutieren. Dann wäre die Formel 1 uninteressant und die NASCAR-Serie der Nabel der Rennsportwelt.

Da es aber nicht nur nach den Amis geht, wird sicher auch »Nascar 2000« kein Erfolg in Deutschland. Dabei ist das Spiel gut gemacht.

Donner 2000

Die schwerfälligen Fords, Pontiacs oder Chevrolets fahren wie immer fast nur im Kreis. Die Fahrphysik ist hervorragend. Sie spüren ganz deutlich, wann der Reifen seinen Grip verliert. Das wird akustisch durch schrilles Kreischen, grafisch durch eine ausgeprägte Schwank-Bewegung unterstützt, die so bei einem Formel 1 Wagen gar nicht auftreten könnte und den Nascars Stil und Charakter verleiht. Und obwohl die Strecken eintönig sind, ist es das Rennen nicht. Sie haben kaum einmal eine Sekunde, um in Ruhe auf Anzeigen wie Rundenzeit, Reifenabrieb oder Abstand zum Konkurrenten zu schauen. Dazu drängeln die Konkurrenten zu stark, müssen Sie zu sehr am Limit fahren. Nur ein wenig zu lang gekuckt und schon hängen Sie in der Bande.



Zu spät: Egal, was Sie nun tun, die Karre wird gleich unausweichlich und sehr heftig die Bande küssen. (800x600, Direct 3D)

Ungewöhnlicherweise ist kein analoges, sondern nur digitales Gas geben und Bremsen vorgesehen. Aber es passt. Die Wagen sind viel zu schwerfällig, um auf Feinheiten wie dosiertes Bremsen zu reagieren, da hilft nur Vollgas beziehungsweise voll in die Eisen. Anspruchslos wird es dadurch nicht. Sie haben vor allem in der Cockpit-Perspektive ein so enges Sichtfeld, das regelmäßige Funksprüche von Ihrer Boxencrew darauf verweisen müssen, ob Sie schon am Gegner vorbei sind oder noch nicht. Zusätzlich melden sich beständig zwei nüchterne und somit angenehme Kommentatoren, welche die Rennsituation schildern. Einziger echter Schwachpunkt ist die Grafik-Engine. Die sieht nicht immer so gelungen aus, poppt auf und hat eine zu geringe Sichtweite. **(uh)**


Die Boxenstopp-Crew wirkt zwar etwas lädiert (wenig Polygone). Aber sie bemüht sich.

»Der Stil eines Nascar-Wagens wird erstaunlich gut imitiert.«

FAKTEN

- Simuliert die Nascar-Saison 2000 ...
- ... mit ihren 18 Rennstrecken ...
- (sogar einige Phantasiekurse dabei)
- ... und den 33 Originalfahrern
- Stufenloser Schwierigkeitsgrad
- 6 Fahrperspektiven

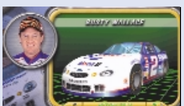
FAHRER-SCHICKSALE

JOHN ANDRETTI



John ist keiner der besten Fahrer, entstammt aber dem berühmten Andretti-Clan.

RUSTY WALLACE



Rusty ist einer der besten Fahrer, aber in Deutschland kennt ihn dennoch kein Schwein.

UDO HOFFMANN

Electronic Arts weiß schon, warum man auf eine Übersetzung von Nascar 2000 verzichtet. Jedes mittelmäßige Formel 1-Programm verkauft sich hier zu Lande besser als eine hochklassige Stock-Car-Simulation. Die Rennen sind dramatisch, die Fahrt rasant. Zusätzlich gibt es noch etliche Phantasiekurse (keine Ovale!), die vor allem im Multiplayer-Spiel Spaß machen. Aber das interessiert nur wenige. Sollte es anders sein? Fahren Sie gern im Schwergewicht? Haben Sie die Ausdauer für einen NASCAR-Marathon? Dann greifen Sie zu. Aber wer NASCAR noch nie gemocht hat, wird auch jetzt nicht mehr damit anfangen wollen.

»Eine hochklassige Stock-Car-Simulation.«

WERTUNG NASCAR 2000

▲ PRO
- GUTES FAHRGEFÜHL
- VIELE DURCHDACHTE KLEINIGKEITEN

▼ CONTRA
- GRAFIK POPPT STARK AUF
- NASCAR-RENNEN IN BRD UNBELIEBT

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

DUNKLE MANÖVER: OPERATION SCHATTENSPIELE

HERSTELLER: Trinode/Modern Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/133, 32 MByte RAM **www.trinode.de**



Fragezeichen-Symbole verweisen auf leerstehende Fahrzeuge.

Dass hinter »Dunkle Manöver: Operation Schattenspiele« der Battle-Isle-Urvater Bernhard Ewers steckt, ist diesem schwerblütigen Strategiespiel leicht anzusehen.

Wie auch bei den altehrwürdigen Kampfinseln dominiert optisch Meister Schmalhans, stattdessen setzt das strategische Schwergewicht auf innere Werte, sprich auf taktischen Tiefgang.

Die allein lauffähige Erweiterung des gleichnamigen Vorgängers kostet nur sparfreudige 30 Mark und bietet neben dem Tutorial eine Kampagne mit 20 Missionen, die allesamt auf den Wabenkarten von vier Erdteilen ablaufen. Dort dirigieren Sie 25 bizarre Fahrzeuge herum: von der DDR-Schaukel Trabant über Motorräder bis hin zum ausgewachsenen Panzer. Ganz selten dürfen Sie auch mal ein Flugzeug besteigen. In den Fahrzeugen sitzen bis zu sechs Agenten, die nicht nur auf gegnerische Benzinkutschen und deren Lenker schießen, sondern darüber hinaus leer stehende feindliche Fahrzeuge übernehmen können. Nach siegreich beendetem Auftrag nehmen Sie die von Ihren Agenten besetzten Wagen in nachfolgende Missionen mit und haben dann die Qual der Wahl, denn in jeder Mission kommen nur einige wenige Einheiten zum Einsatz. **(md)**



MANFRED DUY

Vor schätzungsweise sieben Jahren hätte Dunkle Manöver sicherlich das Zeug zum Hit gehabt: Ein tiefgründiges Kampfsystem, die Möglichkeit, feindliche Fahrzeuge zu übernehmen, originelle Einheiten, sowie der günstige Preis hätten Strategie-Fans jubeln lassen. Inzwischen aber schreiben wir das Jahr 2000 und da mag man sich nicht mehr mit Spielverderbern wie der mit kryptischen Winz-Icons bestückten Steuerung, der altbackenen Grafik, den lausigen Animationen oder gar dem ruckeligen Kartenscrolling herumärgern. Ganz zu schweigen davon, dass weder neue Einheiten, noch Einzelszenarien oder gar eine Mehrspieler-Option mitmischen.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

DARK REIGN 2

HERSTELLER: Pandemic/Activision **TESTVERSION:** Beta vom Mai 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch/Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **internet: www.pandemicstudios.com**

Was erhält man, wenn man dem Strategie-Epos »Dark Reign« die Komplexität nimmt und dafür echtes 3D hinzufügt? Wir haben der ungeschminkten Wahrheit ins Antlitz geblickt.



Noch steht diese Basis in ihrer ganzen Pracht, doch alles ist vergänglich. (Alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Echte 3D-Landschaften
- Wählbarer Blickwinkel
- Verschiedene Tageszeiten
- Wettereffekte
- 2 Kampagnen
- Insgesamt 20 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade

Mit einer wahren Flut von Echtzeit-Strategiespielen wurden die Spieler im Herbst '97 überrollt. Neben viel Schrott erschienen damals auch zwei wahre Perlen: »Total Annihilation« zum einen, »Dark Reign« zum anderen.

Leider hat damals offenbar irgendjemand einen Fluch ausgesprochen, denn die Nachfolger zu beiden Produkten werden nicht ihren großen Namen gerecht.

Bereits im letzten Jahr floppte das enttäuschende »TA: Kingdoms«, und auch über »Dark Reign 2« scheinen dunkle Wolken aufzuziehen. Dabei waren die Ambitionen groß: Der Entwickler Pandemic Studios hatte durch den Kritikerliebling »Battlezone« für Furore gesorgt und auch die ersten Konzepte zu DR2 klangen viel versprechend: Vor allem überraschte vor einem Jahr die damals konkurrenzlose Grafik, durch die man sich wie mitten im Geschehen fühlen sollte. Irgendwann schienen die Programmdesigner jedoch kalte Füße bekommen zu haben, denn eine Besonderheit nach der anderen wurde aus dem Spielkonzept gekickt, bis schließlich nur noch vertraute Elemente übrig blieben.

Spiel ohne Eigenschaften

Tatsächlich ist Dark Reign 2 ein echtes 3D-Strategiespiel ohne richtiges 3D, zumindest im Normalfall. Natürlich sind die Landschaften und Ein-



Kein Zweifel: einige Sprawler-Einheiten wirken durchaus originell.


Wie die Wespen auf den Kuchen stürzen sich diese Flugeinheiten auf die schwimmende Werft.

heiten völlig dreidimensional dargestellt, doch frei gedreht und gezoomt werden darf nur mit einer speziellen Tastenkombination – quasi als Ausnahme von der Regel. Ansonsten sind bestimmte Blickwinkelveränderungen fest auf eigene Tasten gelegt, und da die Designer wohl panische Angst vor orientierungslosen Käufern hatten, empfehlen sie sogar, das Ganze aus einer starren Draufsicht zu spielen – eben wie ein traditionell-isometrisches Echtzeit-Spektakel. Dummerweise sind die Karten für Spieler entworfen, welche die gebotenen 3D-Möglichkeiten auch nutzen und schreien aus Gründen der Übersichtlichkeit fast schon danach, aus verschiedenen Winkeln betrachtet zu werden. Besonders wenn Sie nahe an die Kämpfer heranzoomen, gewinnt das Geschehen an Intensität. In solchen Momenten schimmert etwas vom Glanz der Messevorführungen durch, aber die Kinnlade wird Ihnen selbst dann nicht herunterklappen. Zu hart ist mittlerweile die Konkurrenz, zu lustlos sind die anderen Bestandteile dieses Titels programmiert.

Wirklich gelungen ist immerhin die Bedienoberfläche. Normalerweise reichen nur wenige Schaltflächen auf dem Bildschirm aus, um Befehle zu erteilen, Einheiten zu gruppieren oder Bauwerke zu errichten. Darin spiegelt sich auf der anderen Seite allerdings die deutlich reduzierte Komplexität wider. Lachte beim Vorgänger noch das Strategenherz angesichts der Befehlsfülle, so sind nun die Möglichkeiten auf das übliche Mindestmaß eines typischen Echtzeit-Spiels geschrumpft.

»Nur in wenigen Momenten schimmert echter Glanz durch.«

Wir bauen uns eine Armee

Dafür dürfen Sie eine Basis aus Gebäuden mit allerlei Funktionen errichten. Auch hier orientierte man sich am Standard. Zunächst errichten Sie eine Kommandozentrale, danach eine Raffinerie, in die ein Sammler die Taelon-Kristalle transportiert. Je mehr Taelon-Felder Sie unter Kontrolle haben, desto schlagkräftiger wird Ihre Armee ausfallen. Diese wird in weiteren Bauten wie der Kaserne oder der Garage zusammengeschraubt, wobei Schiffe und Flugzeuge ihre eigenen Spezialeinrichtungen erfordern.

Genutzt wird das so erzeugte Kriegsmaterial für den Kampf zweier rivalisierender Gruppen: der JDA und den Sprawlern. Während sich die JDA auf der verwüsteten Erde des Jahres 2506 unter riesige Schutzglocken zurückgezogen hat, machen es sich die meisten Menschen als benachteiligte Sprawler in verseuchten Landstrichen gemütlich. Beide Seiten möchten sich gegenseitig zu Hackfleisch verarbeiten, erst recht als eine geheimnisvolle Technologie ins Spiel kommt. Diese nicht besonders ansprechende Hintergrundgeschichte wird durch unansehnliche Zwi- →




Die gleiche dramatische Situation mal aus luftiger Höhe (oben), mal vom Boden der Tatsachen aus betrachtet.

MANFRED DUY

Zunächst mal erweckt Dark Reign 2 positive Gefühle. Die knackige 3D-Präsentation ist schwer in Ordnung und viele innovative Spielelemente lassen das Strategenherz erwartungsfroh schneller schlagen: Etwa, dass Soldaten dickste Panzer plätten und teilfixierte Kamerawinkel das Kartengedrehe erleichtern (sollen). Soweit die Theorie, aber nun zur Praxis: Warum soll ich überhaupt teure Einheiten produzieren, wo die doch fast jedem Schwächling unterlegen sind? in den tumultösen Gefechten bleibt nämlich Null Zeit, einzelne Einheiten anzuvisieren. Die wenigen Rohstoffe erlauben nur selten den fachgerechten Basis-Ausbau, und das Herumgerenne ist auch nur mäßig erfreulich: Dann ärgern Sie sich nämlich nicht nur mit den Gegnern, sondern auch noch mit den ungünstigen Kamera-Blickwinkeln herum. Tja, zwischen »gut« und »gut gemeint« klaffen halt manchmal Welten.

»Statt gut nur gut gemeint.«

Dark Reign 2

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Noch immer überzeugt Earth 2150 mit spannenden Missionen und gelungener Kampagnenstruktur. Ebenfalls in einer Zukunftswelt ist Ground Control angesiedelt, bei dem man keine Basen baut, sondern nur wenige Einheiten führt. Sehr traditionell ist Tiberian Sun gestaltet. Wer mag, darf bei Metal Fatigue die Ansicht verändern, ansonsten beharken sich riesige Kampfroboter auf, über und unter der Erde. Dark Reign 2 bietet außer der drehbaren Grafik einen netten Mehrspielerbetrieb.

Spiel	Wertung	Test
Earth 2150	87	12/99
Ground Control	83	8/2000
C&C 3: Tiberian Sun	83	11/99
Metal Fatigue	82	4/2000
Dark Reign 2	73	8/2000

Skala: 40 50 60 70 80 90

→ schensequenzen und Missionsbeschreibungen völlig verschenkt. Letztlich können Sie sich mit keiner Seite identifizieren und werden nicht motiviert, schon wieder eine weitere Basis zu errichten und den Gegner zu überrennen.

Beide Seiten können 16 beziehungsweise 17 unterschiedliche Einheitentypen produzieren, die sich zwar vom Aussehen unterscheiden, aber letztlich altbekannten Fahrzeugen und Kämpfern entsprechen. Einige davon können heilen, andere sich als Spion durchschlagen und Sabotageakte begehen. Auch Fallen

»Nicht anders als jedes beliebige Echtzeit-Spiel.«

und Minen lassen sich legen und natürlich entdecken, insofern dafür Spezialisten vorhanden sind.

Rückkehr der wandelnden Leichen

Bei den meisten Missionen läuft alles nur darauf hinaus, möglichst rasch eine Basis einzurichten, die Kontrolle über die Taelon-Vorräte zu erlangen und den Gegner mit den bereitgestellten Trupps vernichtend zu schlagen. Dabei kommt höchstens durch die unterschiedlichen Landschaften Abwechslung auf – der Spielablauf ist keinen Deut anders als bei jedem beliebigen Echtzeit-Strategiespiel aus den Jahren 1997 oder 1998.

Kämpfe gegen den Computergegner auf den Mehrspieler-Karten decken die Schwächen der künstlichen Intelligenz auf, denn nur selten variiert der Rechner sein Angriffsschema. Er neigt dazu, erst eine Handvoll Einheiten zu produzieren, sie dann gegen Ihre Verteidigungslinien zu werfen und nachdem der Angriff abgeschmettert wurde dieselbe Aktion solange zu wiederholen, bis ihm die Rohstoffe ausgehen. Grosses Vergnügen bereiten dagegen Partien gegen menschliche Herausforderer, wenngleich Einheitenbalance und Spielbarkeit nicht mit Klassikern wie »Starcraft« mithalten kann.

Natürlich lassen sich auch Wegpunkte setzen – etwas was Sie bei einem Spiel mit diesem geringen Tiefgang kaum nutzen werden. Die vier möglichen Formationen haben nur geringe Auswirkung und dürfen getrost links liegen gelassen werden. Sinnvoll ist hingegen die Möglichkeit, Trupps bei starker Beschädigung automatisch vom Schlachtfeld zur nächsten Reparaturstation eilen zu lassen, bevor es wieder zurück in die Stahlgewitter geht.

Ein wahrer Ohrenschmaus ist die fetzige Musikuntermalung, doch alles andere sieht verglichen mit der aktuellen Genre-Konkurrenz eher mau aus. Echtes 3D mit ansprechender Grafik reicht heute nicht mehr aus um zu überzeugen. Und wenn man so hemmungslos auf den Geschmack der breiten Masse zielt und keine erwähnenswerten Innovationen einbaut, hat es ein Produkt doppelt schwer. Wird Dark Reign 2 nicht zum erwünschten Renner, werden es die Pandemic Studios nach dem bescheidenen Erfolg von Battlezone 2 schwer haben. Schade, denn Talent haben die Jungs ja zweifelsohne – es fehlt nur jemand der ihnen Impulse gibt, statt sie ihnen auszureden. **(tw)**



Ihre braven Jungs eskortieren ein wertvolles Fundstück.

Ein unvorbereiteter General lässt den Gegner ohne Gegenwehr über die Brücke anrücken.

THOMAS WERNER

Aus der Traum vom neuen Strategie-Knaller. Es scheint fast offensichtlich, was bei der Entwicklung von Dark Reign 2 schief gelaufen ist: Zunächst gab es da eine flexible Grafik-Engine – fähig zu ansehnlichen 3D-Effekten und praktischerweise für Battlezone 2 gleich mitgenutzt. Doch dann gab irgendjemand die Parole aus, dass gerade die strategische Tiefe des ersten Dark Reign noch mehr Verkäufe verhindert hätte und schrumpfte das Spiel zu einem Durchschnitts-Strategiespiel mit hübscher Grafik zusammen, wobei die künstliche Intelligenz gleich mit entfernt wurde. Hinzu kamen unspektakuläre Allerweltsmissionen, und auch der 3D-Grafik mochte man nicht mehr trauen und zwängte sie in ein Tastenkorsett – wie ein Sportwagen mit Dachgepäckträger. Nur an der wirren und uninspirierten Story hatte niemand etwas auszusetzen. Heraus kam ein unspektakuläres, aber immerhin recht solide programmiertes Spiel mit netten Ansätzen und einem sehr guten Mehrspielermodus - das war´s dann aber auch.

WERTUNG DARK REIGN 2

▲ **PRO**
- SOLIDE PROGRAMMIERT
- OPTISCH ANSPRECHEND

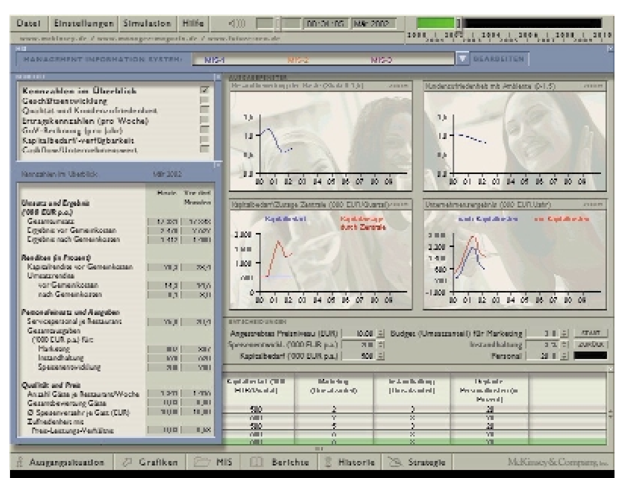
▼ **CONTRA**
- ÖDE UND STERIL
- SCHLECHTE K.I.
- SPERRIGE HANDHABUNG

Kategorie	Wertung
GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	80



CEO OF THE FUTURE

HERSTELLER: Manager Magazin/McKinsey **TESTVERSION:** Verkaufsversion vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/NT 4.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.future-ceo.de**



Leider lassen sich nur maximal vier der unzähligen Statistiken zeitgleich anzeigen, direkt darunter stehen die sechs änderbaren Werte.

BWL-Studenten wissen es bestimmt und falls nicht, müssen sie noch eine Menge lernen: »CEO« steht für »Chief Executive Officer«, also für Geschäftsführer, und der ist ein ganz schön hohes Tier in der Firmenhierarchie.

Das Gratis-Spiel kostet Sie nur einen Anruf (unter der Telefonnummer: 0211/1364-955) oder eine Registrierung auf der oben genannten Website. CEO wurde entwickelt, um Talente im Managementbereich aufzuspüren und wer diese beinharte Wirtschaftssimulation packt, dem winkt vielleicht sogar eine reale Anstellung. Zuvor müssen Sie hier als Geschäftsbereichsleiter eine Restaurantkette auf Expansionskurs trimmen. Gemanagt wird im Rundentakt, wobei nach jeder Runde eine Zwischenbilanz erstellt wird. Sie dürfen Gelder in sechs Bereichen wie Preisniveau, Marketing oder Personalkosten verpulvern, vor allem aber Bilanzen und Etats studieren. Vor jeder Runde informieren Meldungen wie »Gäste revoltieren« über Ihren Erfolg und falls Sie Missstände nicht schnell beheben, erfolgt die fristlose Kündigung. Sozusagen fast wie im richtigen Manager-Leben – nur ohne die dabei übliche, üppige Abfindung. **(md)**



MANFRED DUY

Ich schau einem geschenkten Gaul ausnahmsweise mal ins Maul und bezweifle auch gleich, dass ein CEO nur so wenig zu melden hat. Pro Runde an sechs Zahlen schrauben und ansonsten über einem Zahlenwust brüten ist halt nicht jedermanns Sache. Aber auch gar nicht so weltfremd, denn so sieht das Führungspersonal in spe schon mal, was es später erwartet. Daher: Wer dieses Berufsfeld mag, wird hier selig, bei allen anderen dagegen wächst der Unglaube, wie man sich für so einen Job überhaupt begeistern kann.

»Der CEO hat nur wenig zu melden.«

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene



DIABLO 2

HERSTELLER: Blizzard North/Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 8 (per Modem, Netzwerk, Internet, battle.net) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM (64 MByte für Mehrspieler-Modi) **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.blizzard.de**

Halt, keinen Schritt weiter! Sonst müssen wir Sie mit einem sanften Zauber dazu zwingen, diesen »Diablo 2«-Test zu lesen.

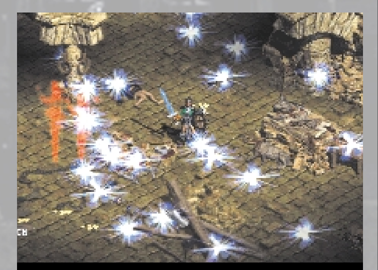
FAKTEN

- Rund vier Mal so groß wie der Vorgänger
- 24 Unteraufgaben, 6 pro Akt
- Zufällig generierte Karten
- Wegpunkte zum Überspringen großer Distanzen
- 5 Charakterklassen mit jeweils 30 Fertigkeiten
- Schatztruhe zum Aufbewahren von Gold und Gegenständen
- 6 Gegenstandsklassen mit magischen Eigenschaften
- Anheuern von Söldnern möglich
- Rund 300 Monstervariationen aus 70 Grundtypen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Solo-Spielfigur im battle.net nutzbar
- Unterstützt 3D-Karten für Magie-Effekte

Mit dem überaus mächtigen Blizzard-Zauber räumt die Magierin den Eingang von Tal Rashars Grab für ihre Mitstreiter frei. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Die dreijährige Wartezeit auf »Diablo 2« konnte Blizzard nur recht sein – so blieben die Fans gespannt wie Flitzebögen und meckern nicht wie bei der »Tomb Raider«-Serie, dass sich von Jahr zu Jahr so viel eigentlich nicht verändert. Drei Jahre, in denen der Hype um Diablo 2 kräftig geschürt werden konnte. Doch die Stunde der Wahrheit ist gekommen: Wie gut ist das heiß ersehnte Action-Rollenspiel wirklich?

Technisch unterscheidet sich die deutsche Testversion nicht im Geringsten von der, die wir vor zwei Ausgaben im battle.net ausprobieren durften. Jetzt sind allerdings alle vier Akte und die Zwischensequenzen mit dabei. Doch keine Angst: Wir verraten Ihnen nichts, was Ihnen den Spielspaß rauben könnte.



Größere Widersacher, die Sie in einer Quest erledigen müssen, besitzen besonders spektakuläre Sterbeszenen

Der Anfang

Das erste »Diablo« endete dramatisch: Der siegreiche Held rammte sich den Seelenstein mit dem darin gefangenen Geist des Erzbösewichts Diablo in den Kopf und ließ sich anschließend in Tristram nieder, wo er bis ans Ende seiner Tage mit dem Geist ringen sollte. Doch das Böse war stärker. Eines Tages hörte Deckard Cain, der letzte des Horadrim-Ordens, den Helden mit merkwürdige Stimme murmeln, dass er nach Osten ziehen müsse, wo seine Brüder schon auf ihn warteten. Kurz danach brach Chaos und Verderben über die Stadt Tristram herein. Schon kommen Sie ins Spiel: Sie folgen dem Helden – oder besser gesagt: Diablo – in vier Abschnitten auf seinem Weg gen Osten und können sich ungefähr vorstellen, wer oder was Sie am →



Niemals allein: Der Totenbeschwörer macht mit seinen Jungs eine Pause, um einen von drei Fertigkeiten-Bäumen zu studieren.

Diablo 2



Im zweiten Akt: Fara aus Lut Gholein erzählt Zauberin Marah die uralte Legende vom lebendig begrabenen Helden Tal Rashar.

Im dritten Akt: Entgegen unserer Annahme betreibt Alcor in Kurast keine Telefongesellschaft, sondern handelt mit allerlei Gütern.

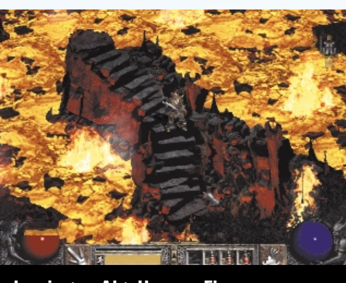
»Triviale Bedürfnisse wie Essen und Schlafen verkommen zur völligen Bedeutungslosigkeit.«

→ Ende Ihrer Reise erwartet. Die dauert übrigens rund vier Mal so lang wie im ersten Teil – sicher kein Fehler.

Bevor Sie in Akt eins (Lösung im Player's Guide) loslegen, dürfen Sie sich einen der fünf Charaktere mit zahlreichen Spezialfertigkeiten aussuchen, die wir Ihnen in Kästen auf den folgenden Seiten genauer vorstellen. Dann geht es los: im Lager der Schwester des verlorenen Auges, um genau zu sein. In den vier Akten gibt es immer eine solche Basisstadt, in der Sie nicht nur sicher vor feindlichen Angriffen sind, sondern auch mit einigen Leuten handeln und reden können.

Stadtgespräch

In jeder Stadt finden Sie, genau wie in Diablo, eine ganze Reihe von Personen. Da wäre zum Beispiel ein Händler, der Sie nebenbei zu einem Glücksspiel einlädt: Für eine deftige Goldsumme verkauft er Ihnen einen Gegenstand. Da Sie diesen aber erst nach abgeschlossenem Kauf genauer unter die Lupe nehmen dürfen, handelt es sich nicht selten um wertlosen Plunder. Manchmal haben Sie jedoch Glück und ergattern eine seltene Waffe oder ein starkes Rüstungsteil. Bei einer Magierin gibt's Heil-, Mana- und andere Zaubertränke sowie weiteres, übernatürliches Zubehör, ein Schmied hält handfeste Waffen



Im vierten Akt: Hm, wo Flammen so hoch lodern, kann das Böse nicht mehr allzu weit entfernt sein ...

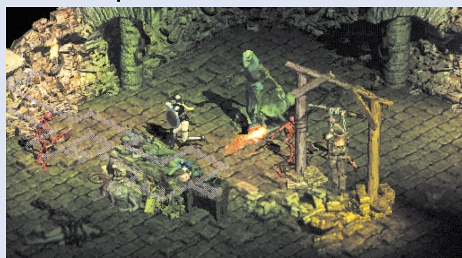
und Rüstungen bereit. Bei einem Söldner-Chef heuern Sie schlagkräftige Begleitung an, wenn Sie beispielsweise einem besonders heiklen Kampf entgegengehen.

Alle Figuren sind immer zu einem Schwätzchen bereit, doch haben diese Gespräche allenfalls ausschmückenden Charakter. Nur, wenn über den Köpfen ein Ausrufezeichen leuchtet, sollten Sie mit der entsprechenden Person reden, da es dann wichtige Informationen zu Ihrem aktuellen Auftrag gibt. Pro Akt warten sechs Missionen auf Sie, beispielsweise die Besorgung eines Gegenstandes, das Töten eines Widersachers oder die Befreiung eines Verbündeten. Über ein Wegpunkte-System kehren Sie von weit entfernten Regionen schnell wieder in die Stadt zurück und spa-

DIE AMAZONE

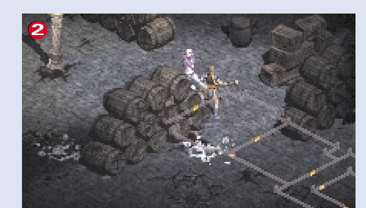
Auf den ersten Blick wirkt die Amazone wie eine blonde Kopie der Bogenschützin aus dem ersten Teil. Als Angehörige eines tropischen Waldvolkes beherrscht auch sie den Umgang mit Pfeil und Bogen. Anders als ihre Vorgängerin kann die Amazone mit ihrem Speer aber auch im Nahkampf ordentlich zulangen. Ihr wichtigster Pluspunkt ist sicherlich ihre Geschicklichkeit. Diese wird nicht nur zur Anwendung fortgeschrittener Waffen benötigt, sondern führt auch zu hohen Angriffs- und Verteidigungswerten der Amazone. So verursacht sie pro Treffer zwar weniger Schaden als der Barbar, trifft dafür viel öfter und steckt deutlich weniger Schläge ein. Die Amazone besitzt drei Fertigkeitsgruppen.

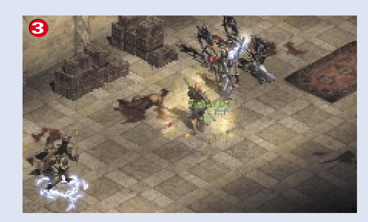
Mit den Bogen- und Armbrustfertigkeiten rüstet sie ihre Pfeile mit magischen Eigenschaften wie Feuer-, Frost- oder Mehrfachschüssen auf.
Die passiven und magischen Fertigkeiten sind besonders interessant. Hier erlernt die Amazone, Schlägen und Geschossen auszuweichen oder präzisere Angriffe auszuführen. Die Fertigkeit »Kritischer Schlag« (Bild 1) kann einem gelungenen Angriff doppelten Schaden verleihen. Besonders schick: Das Herbeirufen einer starken »Walküre« (Bild 3), die Seite an Seite mit der Amazone kämpft oder die Erzeugung eines Spiegelbildes, das die Gegner verwirrt.
Die Speer- und Spieß-Fertigkeiten umfassen neben magisch verbesserten Speeren und Spießen Techniken wie Rundumschläge oder das Wegstoßen von Feinden. Ein »Energieschlag« (Bild 2) verleiht den Angriffen der Amazone zusätzlichen Blitzschaden und einer verstärkte Schadenswirkung bei Angriffen mit einem Speer oder einem Spieß. (Luc Martin/ra)



Mit einer einfachen Keule kann die Amazone gegen diesen Untergrundbewohner wenig ausrichten.









Suchbild: Finden Sie den Barbaren? Richtig, er steckt mitten im Getümmel.

ren kostbare Stadtportal-Zaubersprüche. Diese stapeln Sie in Folianten à 20 Stück wieder bequem übereinander, genau wie die Identifikations-Zauber. Die Wegpunkte funktionieren sogar zwischen verschiedenen Akten.

In der chronisch zu kleinen Schatztruhe lagern Sie nicht benötigte Waffen, Panzer, Gold- oder Schmuckstücke. Beim Ableben bleibt der nicht am Körper getragene Inventarinhalt erhalten, ein paar Goldstücke müssen Sie allerdings springen lassen. Sollten Sie Ihren Körper nicht mehr wiederfinden, verlassen Sie einfach das Spiel – beim nächsten Start finden Sie die Leiche in der Stadt, allerdings dann um sämtliches Gold, nicht aber um die Ausrüstung erleichtert.

Schlag nach und sack ein

Am Diablo-Kampfsystem änderten die Blizzard-Designer nur Details. Neben dem Namen Ihres Widersachers sehen Sie nun auch noch seine Lebensenergie in Form eines Balkens. Nicht unwichtig, denn nun wissen Sie endlich, ob Ihre Waffe oder Ihr Zauberspruch überhaupt etwas ausrichtet. Wildes »auf den Gegner klicken«, um diesen umzuhauen, ist out: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, schlägt Ihr Held automatisch mit der schnellstmöglichen Frequenz zu. Nicht verkehrt, denn mit dem Monsterplätten sind Sie schließlich die überwiegende Zeit beschäftigt.

Es gibt rund 300 verschiedene Unholde, oft unterscheiden sie sich nur farblich oder stärkentechnisch. Realistisch kommt man so auf rund 70 Grundtypen. Einige besonders starke Gegner bekamen ihre eigene Sterbe-Animation verpasst, um etwas mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen. Nach deren Tod dürfen Sie wieder nach Herzenslust ihre Leichen fleddern, Waffen oder andere Ausrüstungsteile einsacken und diese dann gewinnbringend verkaufen. Ein besonders wichtiger Gegenstand ist der Gürtel: Hier finden bis zu 16 Heil- und Manatränke Platz, die in Gefechten über die Tasten 1-4 getrunken werden. Anders als beim ersten Teil entfaltet sich die Wirkung allerdings →



Links sehen Sie den Horadrim-Würfel, mit dem Sie die Schlüsseleinzelteile zu Tal Rashars Grab zusammenfügen.



Mit dem herrlichen Feuersbrunst-Zauber umzingelt die Magierin Marah untotes Gesocks tief unterhalb der Stadt Lut Gholein.

»Bei der Übersetzung wurde am falschen Ende gespart.«



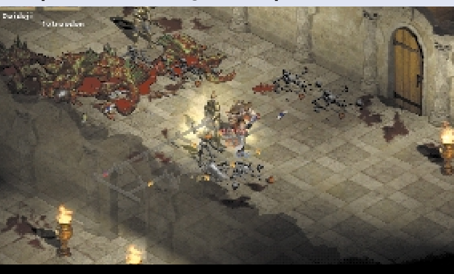
So ist's recht, schau' mir tief in den Schädel – und achte nicht auf mein Messer.

DER BARBAR



Kalt lächelnd steht er da: ein Riese der wenigen Worte, gesegnet mit übermenschlicher Körperkraft. Ein Barbar verachtet die Zauberin oder den Totenbeschwörer insgeheim. Magie, pah! Das ist nur etwas für Schwächlinge. Dass auch er Mana verwendet, verschweigt er gern. Es fällt aber auch kaum auf, denn er nutzt es im Grunde nur für besonders effektive Angriffe. Seine Fähigkeiten gliedern sich in drei Bereiche:

Kämpferische Fähigkeiten: Besonders starke Hiebe, Sprungangriffe, Gegner lähmen, oder die berüchtigte Barbaren-Raserei. Hier ist alles dabei, was man so braucht, um Feinde in Sekundenschnelle zu zerhackstücken. Die beste dieser Fähigkeiten nennt sich »Amok« (Bild 1): Der Barbar metzelt alles in seiner Umgebung nieder, ist dadurch aber verwundbarer. Mit einem »Doppelschwung« (Bild 2) kann er gleich zwei Gegner auf einen Streich treffen. Der »Wirbelwind« (Bild 3) kostet zwar viel Mana-Energie, hat aber blitzartige Auswirkungen auf alle Beteiligten.
Waffen-Beherrschung: Ein Barbar ist stark, aber kein stumpfer Schlächter. In sechs Kategorien wird er nach und nach zum absoluten Meister. Zudem erhöht er sei- Ausdauer, Schnelligkeit und Widerstandsfähigkeit.
Kriegsschreie: Aus den Lungen des Naturburschen ertönt ein solches Urgeschrei, dass Feinde erzittern, verwirrt durch die Gegend taumeln oder gleich tot zu Boden sinken. Verbündete im Multiplayer-Spiel aber schöpfen neue Hoffnung und kämpfen besser. (uh)



Leichen pflastern seinen Weg: Dass ein Barbar in der Gegend auf Tour war, ist meist unübersehbar.









Diablo 2

DIABLO 2 IM BATTLE.NET

Blizzard teilt die Online-Spieler in zwei Gruppen: in »Welt-Charaktere«, deren Informationen auf dem hauseigenen Server gespeichert werden, und »offene Charaktere«. Bei den Welt-Charakteren soll vermieden werden, dass Mogler mit manipulierten Figuren anderen, ehrlichen Mitspielern den Spaß verderben. Ein offener Charakter ist hingegen auf Ihrer Festplatte gespeichert – haben Sie etwa das Spiel durchgespielt, wagen Sie sich mit Ihrem hochgezüchteten Helden in die weite Online-Welt oder ins lokale Netz.

Während unseres Test konnten wir »Diablo 2« nur im TCP/IP-Netzwerk ausprobieren, das battle.net war noch nicht zum Spielen freigegeben. Für beide gilt: Endlich nehmen Ihre Mitspieler keinen Schaden durch Ihre Monster-Angriffe mehr. Sie können auch nicht mehr hinterrücks abgemurkst werden: Wer Partymitglieder töten will, muss in die Stadt und ihnen dort »den Krieg erklären«. Daraufhin schließen sich alle Stadtportale. Sind Sie mit mehren Personen unterwegs, werden die Erfahrungspunkte zwar



Einem Handel müssen Anbieter und Käufer zustimmen – sonst kommt er nicht zu Stande.

untereinander aufgeteilt, die Zahl und Stärke der Monster steigt allerdings mit steigender Spielerzahl. Sie können in einem solchen Spiel nur die Aufgaben oder Quests erfüllen, die der Spielleiter noch nicht gelöst hat. Sterben Sie, dürfen Mitspieler nach Ihrer Genehmigung Ihre Leiche plündern. Nach dem Online-Durchspielen wartet die ultimative Herausforderung: Ein Durchgang im Profi-Modus. Sehr schwer, sehr tödlich: Wenn Sie hier sterben, ist Ihr Charakter für immer und unwiderruflich verloren. (ra)



Hm, ein wertvoller Set-Gegenstand: Soll ich den nun in der Schatztruhe in der Stadt (links) deponieren oder besser bei mir behalten?

→ nicht sofort, sondern braucht eine Weile. Das ist nicht nur realistischer, sondern macht Kämpfe gegen dicke Gegner deutlich herausfordernder.

Rollenspiel-Elemente kommen mit den Erfahrungspunkten ins Spiel, die Sie für siegreiche Kämpfe bekommen. In festen Abständen steigt Ihr Held dann eine Klasse auf und Sie verteilen fünf Punkte auf Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und (Mana-)Energie. Dazu gibt's noch ein Pünktchen zum Ausbau Ihrer Fertigkeiten (siehe Charakter-Kästen). Hier sollten Sie sich genau ansehen, welchen Ast des Fertigkeiten-Baums Sie ausbauen müssen, um den begehrten Zauber oder die angepeilte Aura zu bekommen. Eine weitere Neuerung sind Edelsteine, die es in fünf Abstufungen gibt. Entweder trägt ein besiegter Gegner einen in der Tasche, oder Sie klicken auf einen Schrein des Edelsteins. Der spuckt dann zufallsgesteuert ein Juwel aus, zu Beginn meist in der geringsten Qualität. Zur Aufwertung des Steins sollten Sie dann alle anderen Klunker aus dem Inventar entfernen – sonst wählt der nächste Edelstein-Schrein zufällig einen aus. Natürlich gibt es noch jede Menge anderer Schreine, die Sie zum Beispiel schneller laufen lassen, Ihre Lebenskraft oder Mana-Vorräte auffrischen oder Sie widerstandsfähig gegen Angriffe machen.

Schnapp sie dir alle!

Wie im ersten Teil zieht Diablo 2 einen Großteil seines Reizes aus der Suche nach und dem Sammeln von Waffen, Helmen, Schilden und anderen Gegenständen. Davon gibt es jetzt sechs Arten: normale, solche mit magischen Fähigkeiten, seltene und spezielle (»unique« im englischen Original). Je nach Seltenheit steigen auch ihr Wert und



Wieder gesehen, neu gesehen: Tristram aus dem ersten Diablo ist im zweiten Teil ein Ort der Zerstörung.

DER TOTENBESCHWÖRER

Man sollte meinen, dass ein Totenbeschwörer ein böser Bube ist, aber in »Diablo 2« ist er hauptsächlich ein Faulpelz. Selber kämpfen? Doch nicht mit ihm! Stattdessen reaniміert der Totenbeschwörer einfach erschlagene Gegner, die dann als Skelette um ihn herumschwirren, oder erschafft gar einen Golem. Alle kämpfen für ihn, und das ist für gemächlichere Leute eine sehr empfehlenswerte Lebensweise. Die drei Fertigkeitsbereiche des Totenbeschwörers:

Die Flüche richten sich immer auf einen Gegner und sind in hohen Stufen richtig gemein: Mit der »Eisernen Jungfrau« (Bild 1) trifft jeder vom Feind angerichtete Schaden ihn selbst in gleicher Höhe. Das vom »Mittelpunkt«-Fluch betroffene Monster wird zu seiner Überraschung plötzlich von allen anderen Kollegen attackiert.

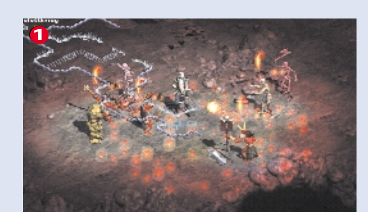
Mit Gift- und Knochenzaubern erzeugen Sie heftige Explosionen, die auf alle Gegner tödliches Gift versprühen. Eine Wand aus massiven Knochen blockiert die Feinde, während eine Kadaver-Explosion einen toten Gegner schadensreich für seine Mitstreiter in die Luft jagt. Ein Knochengeist (Bild 2) nimmt sich auf eigene Faust einen Feind vor.

Die Herbeirufungszauber befassen sich mit der Beschwörung von Skeletten und Golems. Der Beschwörer kann entweder die Anzahl der Skelette erhöhen, eine Sonderfähigkeit entwickeln, die Stärke und »Lebenskraft« der Burschen steigert oder gar Hexenmeister-Skelette auferwecken.

Mit den Golems funktioniert die Sache im Prinzip genau so, wenngleich hier mit dem Blut-, Eisen- ,Feuer oder Tongolem (Bild 3) mehr Steigerungsformen zur Verfügung stehen. (jn)



Ab in die Höhle: Der Totenbeschwörer und seine Jungs suchen frohgemut aufregende Abenteuer.









Oh, ein geheimes Portal – wohin es unsere Helden wohl bringen mag?



In den Weltraum?! Oder wo soll sich die »geheime Zuflucht« befinden?

ihre Eigenschaften. Was stellten sie nun mit einem oben erwähnten Edelstein an? Sie setzen ihn in ein gesockeltes Objekt ein. Ähnlich wie die Materia-Steine in »Final Fantasy 7« verbessern die Klunker die Möglichkeiten ihres »Wirtsgegenstandes«. Mit einem Unterschied: Einmal eingesetzt, lassen sie sich nie wieder entfernen.

Die sechste Kategorie sind so genannte Set-Gegenstände. Besitzen Sie beispielsweise alle Stücke der »Himmlische Hüllen« oder des »Berserker-Arsenals«, verleihen Ihnen diese zusätzliche magische Fähigkeiten. Natürlich sind diese Objekte entsprechend selten – wir wünschen frohes Feilschen im battle.net.

Nach dem ersten Durchspielen steht Ihnen der Schwierigkeitsgrad »Nightmare«, beim dritten Anlauf der »Hell«-Modus zur Verfügung. In diesen warten wieder neue Kostbarkeiten auf Sie, die es in den einfacheren Spielstufen nicht gibt.

Kein Licht ohne Schatten

Bisher schätzten wir Blizzard-Titel ob ihrer guten deutschen Fassung. Doch bei Diablo 2 scheint sich ein Rudel mexikanischer Einwanderer mit einem Englisch-Deutsch-Lexikon ausgetobt zu haben. Die kleinen Textfetzen, die die Stadtbewohner von sich geben, sind gar nicht mal so schlimm. Viel wilder kommen die Bezeichnungen mancher Gegenstände wie »Fäulnis-Hauer die Axt« oder »Nattern-Großer Schild«. Der Konrad-Duden-Gedächtnispreis geht jedoch ganz klar an die Gegner-Namen: »Darm-Berührung der Schinder«, »Schrecken-Wolke der Heuler« oder »Baumkopf-Holzfaust« – sorgten bei uns jedenfalls für wilde Heiterkeitsausbrüche. Die fünf schönsten finden Sie im Kasten auf Seite →

»Ein wahr gewordener Traum für alle Action-Rollenspieler.«



Der Feuersbrunst-Zauber brennt in der Wüste von Aranoch noch einmal so gut. Besonders begabte Zauberinnen können damit sogar etwas auf den sandigen Untergrund schreiben.



So viele Fertigkeiten – und nur acht Funktionstasten, die Sie damit belegen dürfen. Gemein! Allerdings dürfte es eine Weile dauern, bis Sie über ein solch reichhaltiges Sortiment verfügen werden.

DIE ZAUBERIN

Handgemenge mit schwitzenden, stinkenden Barbaren – igitt! Eine Zauberin hält sich ihre Gegner mit ein paar gezielten Feuer-, Eis- und Blitz-Sprüchen auf Distanz und engagiert sich nur höchst ungern in direkten Auseinandersetzungen. Allerdings bleibt Ihnen zu Anfang nicht viel anderes möglich, denn bevor unsere Zauberin die Kräfte der Elemente entfesselt, muss sie erst etliche Erfahrungs-Level gut machen. Doch dann geht's rund:

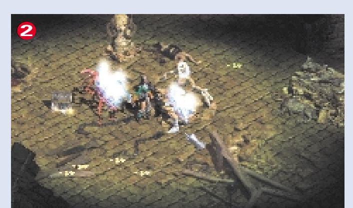
Feuerzauber bringen das untote Gesocks ins Schwitzen. Besonders effektiv ist der »Inferno«-Spruch, der mit minimalem Mana-Einsatz hohen Schaden anrichtet. Die »Feuersbrunst«, die hinter der Zauberin erscheint, taucht alle Verfolger in ein Flammenmeer. Ein »Meteor« (Bild 1) läßt den Feinden einen feurigen Himmel auf den Kopf fallen.

Blitzzauber richten gerade bei starken Feinden großen Schaden an. Einer unserer Favoriten: das »Statikfeld« (Bild 2), das einem üblen Schergen mit einem Schlag ein Drittel seiner Lebenskraft entzieht. Ein »Blitzschlag«, der durch ein oder mehrere Monster fährt, ist auch nicht zu verachten.

Kältezauber sind in niedrigen Ausbaustufen zwar nicht so effektiv wie Feuer- oder Blitz-Sprüche. Die »Frost-Sphäre« (Bild 3) schleudert tödliche Eisblitze umher und vergeht dann in einer fetten Explosion. Der »Blizzard« ist der mächtigste Kälte-Zauber, den es gibt. Er rafft Feinde gleich reihenweise hinweg. Kein Wunder, bei dem Namen ... (ra)

Immer diese alten Vorurteile: Eigentlich kämpfe ich ganz gerne Seite an Seite mit einem Barbaren.









Diablo 2

Netter Bursche: Die Aura des Paladin breitet sich auch über den Nekromanten und seine Skelette.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

System Shock 2 enthält wie Diablo 2 starke Rollenspiel-Elemente: Sie spezialisieren sich in einer von drei Klassen und müssen häufig Ihren Grips gebrauchen. Ein Rollenspiel reinsten Wassers ist Planescape: Torment, das in Sachen Atmosphäre, Spiel- und Storytiefe bis heute ungeschlagen bleibt. Das japanische Final Fantasy 8 sei all denen empfohlen, die aufgeschlossen für epische, aber lineare Geschichten sind. Das Ur-Diablo schafft den Sprung in die Gold-Liga inzwischen nicht mehr.

Spiel	Wertung	Ausgabe
System Shock 2	92	10/99
Diablo 2	90	8/2000
Planescape: Torment	89	2/2000
Final Fantasy 8	85	3/2000
Diablo	80	2/97

Skala: 40 · 50 · 60 · 70 · 80 · 90



Nichts für Arachnophobe: In den Wäldern um Kurast haust allerhand Spinnengetier. Unten rechts im Bild sehen Sie die transparente und frei verschiebbare Automap.

→126. Hier wurde einwandfrei am falschen Ende gespart. Merkwürdigerweise ist das Handbuch (leider nur schwarzweiß) wieder vernünftig übersetzt – mit dem Nebeneffekt, dass manche Bezeichnungen von denen im Spiel abweichen. Vielleicht gibt es ja einen Deutsch-Patch für die lokalisierte Version? Erstaunlicherweise kommen die fünf phänomenal gerenderten Videosequenzen (vor beziehungsweise nach den Akten) ohne Sprach-Bugs aus.

Die Grafik-Engine von '97 wirkt heute etwas angestaubt, handelt es sich doch um die nicht mehr ganz zeitgemäße Auflösung von 640 mal 480 Punkten. Im Zeitalter der 19-Zoll-Monitore fällt das am stärksten an Ihrer Spielfigur auf. Dort sehen Sie alle Ausrüstungsgegenstände live und in Farbe, doch die grobe Auflösung schränkt die Detailtiefe deutlich ein.

Dafür werden nach wie vor Mauern und Bauwerke, hinter denen Ihr Charakter

»Die Grafik-Engine von '97 wirkt heutzutage etwas angestaubt.«

DER PALADIN

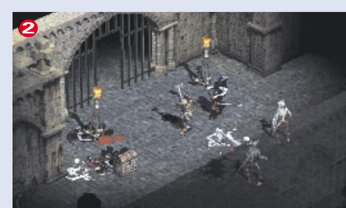
Der Paladin ist ein stolzer Held in strahlender Rüstung, ein tapfererer Kämpfer für das Gute. Dieser Recke verfügt über Auren, die sich sogar auf sämtliche Partymitglieder übertragen. Besonders im Mehrspieler-Modus ist es daher ein wahrhaft erhebendes Gefühl, mit einem Paladin unterwegs zu sein: Sie schützen Ihre Freunde, verstärken die Attacken oder die Verteidigung der Gruppe. Sie sind in jeder Party ein gern gesehenes Mitglied und machen sich jede Menge Freunde mit Ihren göttlich-guten Fähigkeiten. Als da wären:

Kämpferische Fähigkeiten wie »Eifer« (Bild 3) oder »Ansturm« bringen Sie schnell mitten ins Kampfgetümmel. »Opfer« (Bild 1) erhöht Schaden und Geschwindigkeit auf Kosten der Gesundheit. Besonders cool: die Fertigkeit »Bekehrung«, mit der Sie Gegner auf Ihrer Seite kämpfen lassen.

Offensive Auren bewirken eine Verdoppelung des angerichteten Schadens bei Ihnen oder der gesamten Party, verbessern die Trefferwahrscheinlichkeit oder werfen erlittenen Schaden auf die Monster zurück. Die »Dornen-Aura« (Bild 2) wirft alle Attacken verstärkt zurück. Nett: »Heiliger Schreck« oder »Heiliger Frost« lässt Blitze und Eisregen in die Finsterlinge fahren. Defensive Auren erhöhen den Widerstand gegen Kälte-, Feuer- und Blitz-Attacken, steigern den Verteidigungswert der Partymitglieder oder heilen alle Verbündeten zwar langsam, aber kontinuierlich. Sagten wir schon, dass sich der Paladin schnell zum Liebling aller Mitstreiter entwickelt? (st)


Eine Defensiv-Aura im Härtetest: das Gebet. Verbündete bekommen kontinuierlich Lebenskraft.


1


2


3



Ab in den Harem – ob dort vielleicht schon unbeschreiblich schöne Frauen aus tausendundeiner Nacht auf die Heldengruppe warten?

STEFAN SEIDEL

Einfach, aber genial! Diablo 2 beweist eindrucksvoll, dass Spiele auch ohne epische Handlung und Dialoge in Romanlänge einen Riesenspaß machen. Das Rezept für dieses Meisterwerk ist einfach: Man nehme die phantastische Spielbarkeit des Vorgängers, paare diese mit berauschenden Videosequenzen und beeindruckenden Zaubersprüchen, mische eine Unmenge neuer Waffen wie Gegner hinein und vervierfache den Umfang. Das grandiose Resultat ist ein wahr gewordener Traum für alle Action-Rollenspieler! Zwar fehlen vormals angekündigte Elemente (Nebelschwaden, NPCs mit Eigenleben), dennoch gibt es kein Halten mehr, wenn die Ausrüstungs-Sammlerwut einmal ausgebrochen ist. Besonders im exzellenten Mehrspieler-Modus wird mich Diablo 2 für sehr lange Zeit begeistern, die Warterei hat sich wirklich gelohnt. Oh, und im Diablo-2-Fieber ist mir noch ein Bug in den Player's Guide gerutscht: Auf Seite 150 ist in der Randspalte natürlich die linke Maustaste gemeint. Sollte doch wieder etwas mehr schlafen.

»Einfach, aber genial!«

verschwindet, auf geheimnisvolle Weise unsichtbar. Ein Perspektiven-Modus sorgt aktiviert für einen sanften Scroll-Effekt in mehreren Ebenen, dessen praktischer Nutzen sich jedoch in Grenzen hält. Immerhin peppten Blizzards Grafikkünstler in den letzten drei Jahren die Zaubersprüche optisch auf: Mit einer 3D-Karte sehen sie noch mal so beeindruckend aus. Auch die Akte zwei bis vier sehen wirklich schick aus. Besonders die Hafenstadt Lut Gholein, eine Mischung aus tausendundeiner Nacht und dem Planeten Tatooine, fällt mit ihrer ägyptisch-orientalisch angehauchten Szenerie positiv aus dem Rahmen.

Wunderbar gelungen ist die musikalische Untermalung: Die hohe Qualität der teils akustisch, teils elektronisch eingespielten Melodien schreit förmlich nach einer Audio-CD zum Spiel. Die Soundeffekte ertönen so präzise und stimmungsvoll, dass man heranrückende Gegner förmlich spüren kann. **(ra)**


Immer hübsch der Reihe nach: Mit welcher Person wollen Sie jetzt zuerst reden?

ROLAND AUSTINAT

Recht hat Stefan: Diablo 2 ist das Sucht erregendste, was mir seit langem auf die Festplatte gekommen ist. Soziale Kontakte verarmen schneller, als meine Magierin Blitze schleudern kann, triviale Bedürfnisse wie Essen oder Schlafen verkommen zur völligen Bedeutungslosigkeit. Der Haken an der Sache: Nach vier, fünf Tagen sehen Sie den Abspann auf Ihrem Monitor. Klar, es gibt noch vier weitere Charaktere und die tollen Mehrspieler-Optionen, doch die dürftige Geschichte mit ihren mickrigen 24 Quests ändert sich nicht – wären ein paar zufallsgesteuerte Aufgaben so schwer zu implementieren gewesen?
Das battle.net federt dieses Problem etwas ab. Davon wissen alle zu berichten, die schon mit einer Gruppe wild zusammen gewürfelter Abenteurer losgezogen sind. Außerdem kann Diablo 2 der Beginn einer wunderbaren Genre-Freundschaft sein: Wenn Ihnen die Point-and-Hack-Orgie gefällt, schauen Sie sich doch mal Planescape: Torment oder die beiden Final-Fantasy-Titel an. Da gibt's ohne Aufpreis eine tief gehende Story und deutlich längeren Solo-Spielspaß.

»Nach vier, fünf Tagen sehen Sie den Abspann.«

Amazonen auf dem Mond? Solche seltsamen Filme sehe ich mir nicht an.

DIE SCHÖNSTEN GEGNERNAMEN

Die deutsche »Diablo 2«-Fassung zieht zahlreiche Gegner schon durch ihre Namensgebung durch den Kakao. Oder gruselt es Sie vor Typen wie »Schwarz-Frass« (Lochfraß? Calgonit?) oder »Pest-Hacker« (Bundesseuchengesetz? Datenschutz?)?

Lachen Sie mit uns über die fünf Redaktionsfavoriten:

5. Blut-Lust der Hungrige
4. Übel-Maul
3. Stink-Schild der Zerstörer
2. Seele-Schaum
1. Darm-Bieger das Gespenst

WERTUNG DIABLO 2

▲ PRO
- BEDENKLICH HOHER SUCHTFAKTOR
- GENIALE MEHRSPIELER-OPTIONEN

▼ CONTRA
- WENIGE QUESTS
- GERINGE AUFLÖSUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS **90**

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis





Kein Kuschelbärchen: JC Denton ist einiges gewohnt. Vor dieser seltsamen Wächterin mit Schwert, stählerner Haut und Sonnenbrille hat er aber gehörigen Respekt. (alle Bilder 800x600, Direct 3D)

FAKTEN

- Neues Spiel der Designer-Legende Warren Spector
- Looking-Glas-Spielen sehr ähnlich
- Sie spielen einen genetisch veränderten Menschen
- 2 grundsätzliche Vorgehensweisen:
  a. als Kampfschwein
  b. als Spion und Computerhacker
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 15 Areale
- 25 Waffen
- 18 Implantate



WARREN SPECTOR
Wenn der in New York aufgewachsene Spector nicht gerade Spiele designt, lies er Bücher, kuckt Basketball (»Knicks vor«) oder spielt Rhythmusgitarre in der Band »Wasted Youth«.

HERSTELLER: Ion Storm/Eidos Int. **TESTVERSION:** Beta vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Untertitel in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct 3D, Glide, Open GL **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/300, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** PentiumIII/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.ionstorm.com**

VIDEO AUF CD A

»Wie ich heiße? Denton, JC Denton. Die Batterie bitte geschüttelt, nicht gerührt. Und meine Sonnenbrillen kaufe ich nur von Ray Ben.« Jaja. Dieser Androide hat einfach Stil.

Die Zukunft ist hart. Agenten müssen härter sein. Mit JC Denton hat Ion Storm deshalb den Prototypen des neuen Agenten erfunden: wortkarg, gut gekleidet, quasi unbesiegbar. Nur mit dem Sex hapert es etwas. Dass Denton aber auch ohne eine verdammt gute Figur macht, dafür sorgte unter anderem Designer-Grufti Warren Spector, der nach »Ultima Underworld« und »System Shock« zum nächsten Schlag ausholt.

An einem Abend in New York

Denton kann sich an seine Vergangenheit nicht mehr so genau erinnern. Seine Eltern starben früh bei einem Autounfall, sein älterer Bruder Paul und er kamen in die Obhut des Staates. Und was macht der Staat mit jungen, obdachlosen Waisen, die ihm ansonsten nur auf der Tasche liegen? Er bildet sie zu seinen besten Leuten aus, in diesem Fall zu sogenannten nano-verstärkten Menschen. Nanos sind Millionen von kleinsten Teilchen, Roboter von der Größe eines roten Blutkörperchens, die überall im Körper verteilt sind. Sie werden elektrisch aufgeladen und befähigen den Betreffenden zu Dingen, die wir sonst nur aus Märchen und Filmen wie »Blade Runner« kennen.

Diesen Denton steuern natürlich Sie. Jahre haben Sie auf verschiedenen Akademien verbracht und dürfen deshalb zu Beginn des Spiels in einem umfangreichen Training beweisen, dass der Staat seine Steuergelder mit Ihnen nicht verschwendet hat. In der für Spector typischen, shooter-ähnlichen Ich-Perspektive und unter Anleitung gleich drei verschiedener Ausbilder, die sie später auch alle im Spiel wiedertreffen, bewältigen Sie elementare Aufgaben. Grundlegend Neues muss der versierte Computerspieler dabei nicht lernen. Sehr schick ist die gelungene Sprachausgabe, mit denen sich Ihre Ausbilder über Funk bei Ihnen melden. Ein prima Gerät: Fest in Ihrem Körper installiert, benötigt es weder Energie noch eine freie Hand, später im Spiel wird Ihnen ein Operator aus der Zentrale über diesen Apparat Missionsanweisungen geben. Ebenfalls praktisch: die im Kopf verankerte Taschenlampe.

Apropos Zentrale – Sie arbeiten für die UNATCO, eine direkt der UNO (diese Organisation gibt es →

»Spectortypisch: Sieht aus wie ein Shooter, ist aber in Wirklichkeit viel mehr.«



Dark Project 2, ick hör Dir trapsen: Mit dem Elektroschocker wird dieser Wächter gewaltfrei und vor allem lautlos entsorgt.

Deus Ex

1. So sehen Sie als JC Denton in der Albino-Variante aus.
2. Ein harmloser Klogänger, der Dentons Wumme mit einem einfachen Trick übersieht: Er weiß, was am besten für ihn ist.
3. Lebensenergie der sechs Trefferzonen von Denton, Batterieenergie links davon.
4. Kompaß
5. Die gewählte Waffe (Scharfschützengewehr), Patronen im Lauf, Reservemagazine.
6. Der Schnellzugriff auf Ihr Inventar. Jederzeit variierbar.
7. Denton kann bis zu neun Implantate erwerben. Über die Funktionstasten werden sie aktiviert beziehungsweise wieder ausgeschaltet (spart Strom).



»Eine Charakterentwicklung zu Beginn beeinflusst den ganzen Spielablauf.«

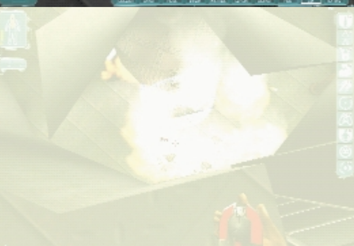
→ noch) unterstellte Anti-Terroreinheit. Die Zentrale befindet sich auf einer Insel vor der Küste von New York; keine unbekannte Insel,die Freiheitsstatue steht auch noch drauf. In ausgedehnten, unterirdischen Anlagen hat sich die UNATCO dort ein schmuckes Domizil eingerichtet. Weiterer Vorteil: Bis zu den Terroristen, die in der ersten Mission eben diese Statue besetzen, ist es nicht weit.

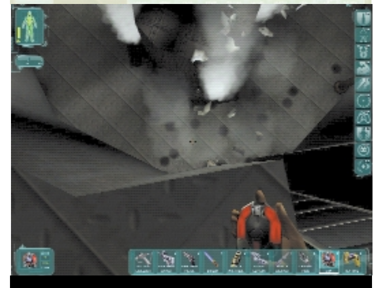
Charakterkopf

Doch vor die Terroristenvernichtung haben die Entwickler die Charaktererschaffung gestellt. Sie dürfen Ihrem Denton gleich fünf verschiedene Haar- oder Hautfarben verpassen. Wichtiger sind die elf Attribute, für die es 5000 Punkte gibt. Sie müssen sich das so vorstellen: Diese Punkte entsprechen Nanos; je mehr Nanos Sie der einen oder anderen Fähigkeit zuteilen, desto besser wird diese. Mit der Charaktererschaffung stellen Sie die Weichen: So kann Denton als Agent zwar alle Fähigkeiten ausüben, aber nur auf dem untersten Niveau »Untrainiert«. Und nur in wenigen Werten sind die Stufen »Trainiert«, »Fortgeschritten« oder gar »Meister« erreichbar.

Sie sollten sich auf wenigstens eine der fünf Waffengattungen konzentrieren; ganz ohne Gewalt läuft »Deus Ex« selbst für den friedfertigs-ten Spieler nicht ab. Zu empfehlen sind »Pistole« oder »Gewehr«. »Nahkampfwaffen« wirken anfangs recht nutzlos, aber mit zunehmender Erfahrung ist dieser Bereich nicht zu unterschätzen. Schläge mit Knüppeln oder Messerstiche sind lautlos; ein einziger Meisterhieb knockt die meisten Gegner aus. Wären Sie gern ein echtes Kampfschwein, ist die Abteilung »Schwere Waffen« mit Raketen- oder Flammenwerfern etwas für Sie. Und Kenntnisse in »Sprengstoff« sind vor allem für die Entschärfung und den Gebrauch von Handgranaten nötig. Eine Steigerung wirkt sich deutlich aus; sind Sie zum Beispiel ein blutiger Anfänger mit dem Scharfschützengewehr, verursachen Sie weniger Schaden. Außerdem wackelt dann das Fadenkreuz des Zielfernrohrs, dass Sie für Schüsse über größere Entfernungen benötigen, unverhältnismäßig stark. Erst mit zunehmender Erfahrung hört es auf zu schwanken und erlaubt einen sicheren Blattschuss. Ähnliche







Vorher, Anwendung, nachher (v.o.n.u.): Etwas Sprengstoff macht auch Ihr Haus garantiert ungezieferfrei.



Wie tröstlich. Auch in der düsteren Deus-Ex-Zukunft gibt es noch gepflegte, chinesische Tempel.


Denton arbeitet auch im Rotlicht-Milieu, was wörtlich zu nehmen ist.


Ein gewisser Dr. Kohl beschäftigt sich mit seltsamen Experimenten.

Beobachtungen lassen sich in allen Bereichen machen. Auch Unerfahrene können zum Beispiel mit einem Flammenwerfer, der ultimativen Todesmaschine, umgehen. Sie sind dann aber durch das große Gewicht so gehandikapt, dass Sie sich nur noch ganz langsam bewegen und die meisten Gegner den Feuerschwaden entwischen.

Möchten Sie Denton eher als Meisterspion denn als Mann fürs Grobe agieren lassen, erhöhen Sie die Werte in »Schlösser knacken« oder »Elektronik« Viele Türen oder Sicherheitsbarrieren besitzen Sicherheitsschlösser; je besser Sie mit Dietrichen oder den elektronischen »Multi-Tools« umgehen, desto leichter sind diese zu knacken. Ganz besonders raffiniert ist der Bereich »Computer«: Sie hacken sich mit seiner Hilfe sowohl in normale PCs als auch Sicherheitseinrichtungen ein. An PCs können Sie so im Rahmen eines Zeitlimis E-Mails lesen. Je besser Sie sind, desto mehr Zeit steht zur Verfügung, bevor Sie vom Schutzprogramm entdeckt werden. Über Sicherheitssysteme dürfen Sie sich die Gegend über Kameras anschauen, diese abschalten oder Türen entriegeln. Als Höhepunkt und nur für versierte Hacker eine Option: Sie programmieren Maschinengewehrtürme um, auf dass diese Ihnen die Arbeit gegen lästiges Gegnerpack abnehmen.

Die Werte »Schwimmen«, »Widerstandsfähigkeit« und »Medizin« seien noch kurz genannt. Als versierter Mediziner können Sie sich besser verarzten; ein wichtiger Wert vor allem für Krieger. Kenntnisse im Bereich Schwimmen erhöhen nicht nur die Geschwindigkeit, sondern auch das Lungenvolumen.

Implantate

Je nachdem, wie Sie Ihren Charakter anlegen, sollten Sie auch die neun Implantate abstimmen, die Sie (hoffentlich) im Spielverlauf finden. Jedes besitzt zwei Einbaumöglichkeiten; einmal in Ihrem Körper, kann es nicht mehr verändert werden. Haben Sie etwa die Wahl zwischen Unterwasseratmung oder Widerstandsfähigkeit, wählt der Leisetreter vermutlich die Atmung; unter Wasser lauernd tun sich nun ganz neue Möglichkeiten der Feindumgehung auf. Alle Implantate verbrauchen allerdings Energie; setzen Sie diese sparsam ein, denn der Batterien sind wenige und nur ganz selten trifft man auf Ladestationen, die Sie kostenlos versorgen.

Verwandschaft und Intellingenz

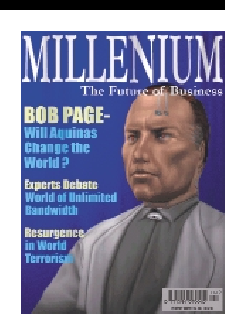
Man merkt Deus Ex an allen Ecken und Enden an, dass es das Werk erfahrener Experten ist. Eine große Gruppe ehemaliger Looking Glass-Mitarbeiter hatte sich Ion Storm schon vor zwei Jahren angeschlossen, ihre Federführung ist neben der Spectors überall ersichtlich.

»Meisterspion oder Mann fürs Grobe.«



Einem offenen Schlagabtausch mit solch gut bewaffneten Gegnern sollten Sie sich nach Möglichkeit nicht stellen.

Das wirkt sich zum einen in der Steuerung aus. Um die Ecke gucken ist im Grunde nur bei Looking-Glass-Spielen oder nun Deus Ex möglich. Ein weiteres Merkmal ist die farbarme Grafik. Obwohl als Basis die inzwischen sattsam bekannte »Unreal«-Engine verwendet wurde, ist Sie deutlich schlechter als bei diesem Edelshooter, die Gegner wirken bisweilen sogar hölzern animiert. Insgesamt ist dies jedoch kein bedeutsamer Kritikpunkt, im Ausgleich ist besonders viel Detailarbeit eingeflossen. Ratten oder Tauben wuseln herum, fiepen oder gurren. Kleine Wasserspen- →



Immer wieder entdecken Sie Bücher oder Wirtschaftsmagazine, die das Spielgefühl noch verstärken.

INVENTAR-ORDNUNG

Das Spiel ist komplex, aber dank der vorbildlichen Verwaltung und Archivierung fällt es leicht, den Überblick zu behalten. Von oben nach unten: das Inventar, die elf Fähigkeiten von Denton, ein Überblick über seine Implantate (bereits alles voll) sowie eine seiner auf Microchip gespeicherten Karten.



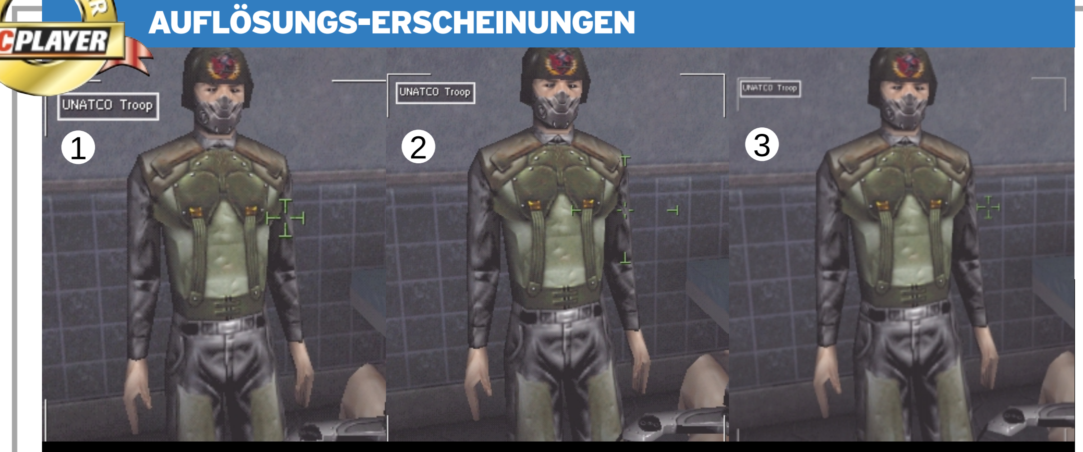






Deus Ex

AUFLÖSUNGS-ERSCHEINUNGEN



Die Unterschiede in der Auflösung sind nicht so bedeutsam. Neben der üblichen allmählichen Kantenglättung fällt eine zunehmende Verkleinerung der Rand-Icons auf, ab 1024 mal 768 (3) sind diese eindeutig zu klein. 800 mal 600 (2) ist deshalb die ideale Auflösung für Rechner mit mindestens 400 MHz, mit weniger Kraft muß es 640 x 480 (1) tun.

→ der, Toiletten, Waschbecken oder Getränkeautomaten sind nicht nur Dekoration, sondern können auch gewinnbringend (Erfrischung!) benutzt werden.

Der Bereich Gegnerintelligenz schwankt dabei zwischen hervorragend und zufriedenstellend. An jedem Schurken, sei es nun ein Terrorist, ein Soldat oder ein Cyborg, ist zum Beispiel zu erkennen, welche Waffen er trägt; sowohl optisch als auch an seinem Verhalten. Pistolenfeinde müssen nachladen; geht ihnen die Munition aus oder sind sie schwer verwundet, fliehen sie für gewöhnlich, statt sich sinnlos abschlachten zu lassen. Dabei verlieren sie allerdings Blut; über die Spur kann man sie verfolgen und unschädlich machen, bevor sie noch Kollegen alarmieren. Fliehen Sie vor einem Rudel Feinde, ist die Gegner-K.I. ebenfalls bemerkenswert. Mit Zurufen ermuntern sich zum Beispiel Terroristen oder warnen sich gegenseitig vor dem seltsamen Typ im blauen Mantel, der so verdächtig aussah.

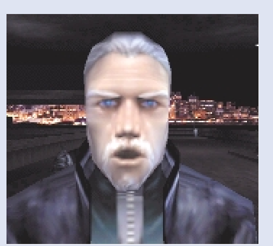
Aus dem Bereich weniger gut sind zwei Merkmale: Wenn Sie Gegner bewußtlos schlagen, stutzen vorbeikommende Patrouillen merk-



Moderne Tempel sind nicht so schön wie altehrwürdige, chinesische Pendants, aber oft noch bedeutsamer.

FREUNDE UND VORGESETZTE

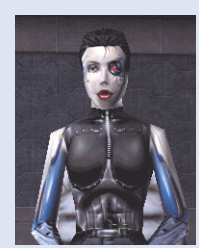
Denton arbeitet nicht allein. Die UNATCO besitzt viele Agenten.



Dentons Bruder **Paul** war der allererste ausgereifte Nano-Androide, Sie sind Modell Nummer Zwei. Seltsamerweise befolgt Paul seine Befehle nicht mehr buchstabengetreu.



Agent **Günter Hermann** gehört noch zur ersten Androiden-Generation; er ist ein halber Roboter. Er ist auf Sie und Ihren Bruder Paul eifersüchtig, auch wenn er es nicht offen zugibt.



Auch **Anna Navarre** ist ein Maschinenmensch, und nicht gerade sehr pflegeleicht. Sie wird Ihnen als Partnerin zur Seite gestellt, damit Sie von ihrer Erfahrung profitieren.



Besser, Sie erregen den Ärger dieses Herrn nicht. **Walton Simons** ist ein hohes Tier aus Washington und überwacht Ihre Fortschritte von Zeit zu Zeit persönlich.

Für seine Sicherheit sorgen diese beiden Leibwächter. Die **Men in black** gehen mit der gravitätischen Langsamkeit von, äh, Männern, die wissen, dass sie ihr Öl wert sind.



Wumm. Dieser Reaktor benötigt ab sofort intensive Wartung. Sie hätten ihn übrigens nicht zerstören müssen, das war nur der Weg des Söldners. Ein Spion hätte die Kühlanlage abgestellt.

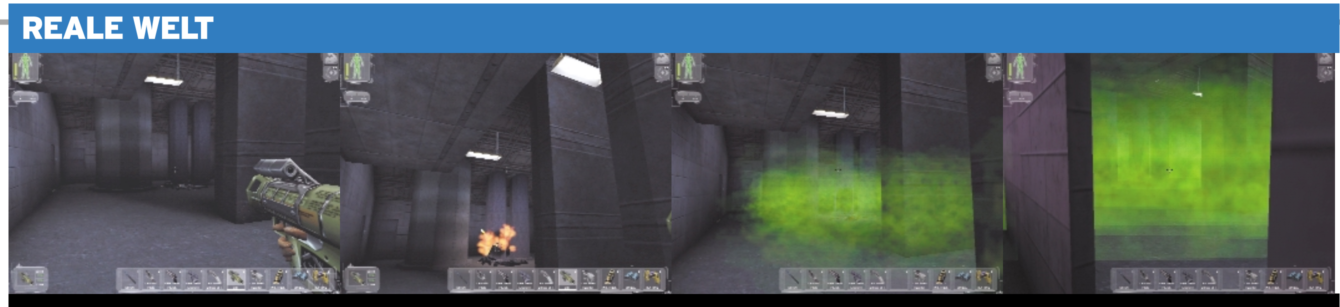
LUC MARTIN

Vorsicht: Dieses Spiel macht süchtig. Deus Ex hat mich von der ersten Spielstunde in seinen Bann gezogen wie schon lange kein Spiel mehr. Zeitweise bin ich bis zu 40 Stunden am Stück an meinem Monitor festgeklebt, von kurzen Unterbrechungen abgesehen. Woran lag es?

Sicher nicht an der Grafik, die zwar zweckmäßig ausfiel und die Atmosphäre gut rüberbringt, aber nicht spektakulär ist. Wohl auch nicht am Sound, obschon ich die Titelmusik stundenlang geniessen könnte. Auch die ausgefeilte Story hielt mich nicht wirklich an meinen Schreibtisch gefesselt. Dazu kann ich mich wohl zu wenig für Verschwörungstheorien begeistern. Es war einzig und allein das Spieldesign, das mich nicht schlafen ließ. Es war die Freiheit, jederzeit entscheiden zu können, wie und auf welchem Weg ich mein Ziel erreichen will. Zudem können fast sämtliche Objekte im Spiel sinnvoll eingesetzt werden. Ob übers Hausdach oder durch die Kanalisation, Scharfschützengewehr oder Elektroschock: Deus Ex lässt dem Spieler in jeder Situation die Wahl und wirkt dadurch unglaublich real.

»Lässt dem Spieler in jeder Situation die Wahl.«

REALE WELT



Ein Beispiel für die realistische Deus Ex-Welt. In einem Chemiewerk feuern wir mit einer Panzerabwehrwaffe in eine Gasleitung. Die Leitung zerbirst und ein grünes Gift tritt aus, welches in Kürze den ganzen Raum erfüllt. Erst nach mehreren Minuten kann der Raum wieder gefahrlos betreten werden.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Deus Ex verbindet das Beste aus System Shock 2 und Dark Project 2 und fügt noch einige eigene Ideen hinzu. System Shock 2 hat somit einen kongenialen Partner gefunden. Half-Life war der erste 3D-Shooter, der Rollenspielelemente und eine abwechslungsreiche Hintergrundgeschichte besaß. Dark Projekt 2 lässt es ruhiger angehen; in dieser Diebessimulation wird mehr geschlichen als geballert. SWAT 3 versetzt Sie in die Rolle eines Söldners, der für ein ganzes Kommando verantwortlich ist.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Deus Ex	91	8/2000
System Shock 2	91 (abgewertet)	10/99
Half-Life	90	12/98
Dark Project 2– The Metal Age	87	2/99
SWAT 3: Close Quarters Battle	83	2/2000

Skala: 40 50 60 70 80 90

würdigerweise nicht. Und ganz selten kann es vorkommen, dass Feinde ziellos umherlaufen. Naja. Könnte man auch mit ihrer panischen Angst erklären, einem der besten Agenten der Welt gegenübertreten zu müssen.

Abschlußkritik

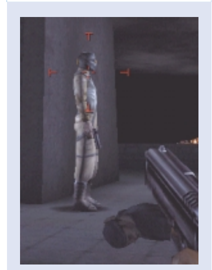
Neben den ganzen technischen Merkmalen zeichnet Deus Ex vor allem eins aus: Ein abwechslungsreicher und extrem spannender Spielablauf, der auch Kleinigkeiten beachtet, an die andere Entwickler nicht einmal denken. So gibt es zum Beispiel keine festen Missionen, die plötzlich und abrupt enden. Haben Sie die Gegner besiegt, setzt kein plötzlicher Schnitt ein, sondern Sie müssen sich höchstselbst per Fuß oder Hubschrauber in die Zentrale bewegen, um dort an der Abschlußbesprechung teilzunehmen. Vielleicht warten dann auch schon neue E-Mails auf Sie, oder Ihre Kollegen wie etwa der Chef der Waffenkammer oder Ihr Operator, der Sie immer per Funk unterstützt, wollen ein paar Sätze mit Ihnen wechseln. Natürlich haben Sie auch Ihr eigenes Büro. Zudem wird das Wort Interaktion großgeschrieben. Mit fast jeder Person können Sie zumindest ein, zwei Sätze wechseln, des öfteren gibt es auch Multiple-Choice-Gespräche, die sich selbstverständlich auf den Spielablauf auswirken. Außerdem zittern befreundete Soldaten für gewöhnlich aus Angst und Respekt vor Ihnen, wenn Sie sich nur schon nähern. Solche Details machen die Spielwelt unerreicht realitätsnah.

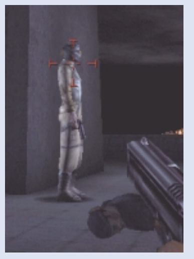
Als größtes Ärgernis erwies sich die Laderoutine. Ein einziger Ladevorgang kann, je weiter Sie im Spiel vorankommen, bis zu einer Minute dauern. Simple Try-and-Error-Versuche erspart man sich dann lieber, weil auch die Schnellladefunktion nicht so schnell ist, wie sie klingt. Gelegentlich kommt es auch vor, dass Sie an einer bestimmten Stelle im Boden festhängen. Aber so selten, dass es jedesmal als Kuriosität vermerkt wird. Albern nur: wieso kann ich Computer-Terminals hacken, wenn der Besitzer direkt danebensteht und alles mitbekommt, aber nichts dagegen unternimmt?

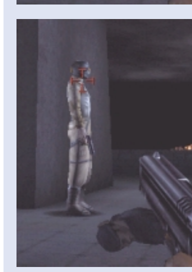
»Die Spannung wird auf konstant hohem Niveau gehalten. Eine ganz erstaunliche Leistung.«

Die tiefe Geschichte schlägt ein ums andere Mal die überraschendsten Haken. So ist die UNATCO eine Organisation des Guten; aber die Unterwanderungsbestrebungen von diversen Regierungsstellen sind durchaus ernst zu nehmen. Und was ist mit Bruder Paul los? Außerdem werden die Schauplätze im Spielablauf zunehmend exotisch und halten die Spannung der Anfangszeit auf konstant hohem Niveau. Eine Leistung, die nur die wenigsten Spiele vollbringen. **(uh)**

ZIELWASSER TRINKEN







Eine Neuheit in Sachen echtes Zielen im Computerspiel: Je länger sich Ihre Figur nicht oder nur ganz langsam bewegt, desto größer wird die Chance auf einen guten Treffer. Zu erkennen ist dies am immer kleiner werdenden Fadenkreuz. Ein Blattschuss ist dann selbst mit einer kleinen Pistole meistens tödlich.

UDO HOFFMANN

Es ist mir ja fast peinlich, schon wieder eine so hohe Note vergeben zu müssen. Aber Deus Ex lässt mir kaum eine andere Wahl. Dafür ist der Spielablauf einfach zu durchdacht, die Atmosphäre zu gut und sind der Möglichkeiten zu viele. Zusätzlich zum Spielprinzip des bereits wegweisenden System Shock 2 kommen noch Elemente wie Interaktion mit Personen, eine noch ausgefeiltere Charakterentwicklung und eine unerreicht lebendige Spielwelt hinzu. Diablo 2 mag unser Spiel des Monats sein und wird sicher auch mehr Leute ansprechend. Den Charme der Einfachheit besitzt Deus Ex nicht. Aber dafür steckt so viel mehr in diesem System und ist das Spiel selbst so umfangreich, dass man vor Spector und Konsorten einfach nur noch in stiller Demut den Hut ziehen muß. Ich sollte mir alleine dafür endlich einen kaufen.

»Es steckt soviel in diesem Spiel.«

WERTUNG DEUS EX

▲ PRO
- VIEL LIEBE ZUM DETAIL
- ICH MAG DIE STORY
- DIE WELT LEBT

▼ CONTRA
- GRAFIK LEICHT VERALTET
- GELEGENTLICHE KI-AUSSETZER

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **91**

GOLD PLAYER PC PLAYER

Deux Ex

SO SPIELT SICH DEUS EX

Der Schauplatz: New York. Der Auftrag: Finden Sie einen Container und zerstören Sie ein ebenfalls noch nicht genau lokalisiertes Kraftwerk. Bemerkenswert: Welche der angesprochenen Unteraufträge erfüllt werden, liegt bei Ihnen.

Nachdem Sie zusammen mit Ihrer Kollegin Anna den gestohlenen Ambrosia-Container aus dem »Castle Clinton« zurückerobert haben, wartet schon die nächste Herausforderung. NSF-Terroristen haben Geiseln genommen und sich mit ihnen in einer U-Bahn-Station verschanzt.





Ein direkter Angriff wäre möglich, aber zu riskant für die Geiseln. Sie schleichen sich über Lüftungsschächte von hinten in die Station. Während die Terroristen den Aufgang bewachen, führen Sie die Armen unbemerkt in Sicherheit.

Während die Schurken noch auf eine Attacke warten, fahren Sie getrost mit der U-Bahn in die Innenstadt von New York. Dort tobt gerade ein heftiger Kampf zwischen anderen NSF-Mitgliedern und der UNATCO. Mit gezielten Schüssen entscheiden Sie die Schlacht.





NSF hat Geiseln einfach zu gern. Im Hotel Ton (die Buchstaben »Hil« sind kaputt gegangen) läuft eine weitere Geiselnahme. Jetzt reicht's. Mit einem Flammenwerfer aus dem nahegelegenen Elektronikshop rösten Sie im Schnellverfahren.

Ihren Hauptauftrag haben Sie etwas aus den Augen verloren; nun aber schnell. In einer Kneipe hören Sie sich deshalb mal kurz unter den Gästen um. Da ist nicht viel los, aber Sie bekommen einen Tipp. Sandra, eine Dirne, könnte wissen, wo die Anlage liegt.





Leider hat Sandra gerade Ärger mit ihrem Zuhälter. Sie retten das Mädchen, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. Nach kurzer Diskussion hält der Kraftmeier Sie für einen ganz gefährlichen Kerl (hat er recht) und flieht im Laufschritt.

Nebenbei können Sie noch ein Labor ausheben, welches ein Chemie-Konzern in den Abwasserkanälen errichtet hat. Über ein Terminal (kleines Bild) dringen Sie ins Sicherheitssystem ein und schalten alle Kameras ab. Die Wachen sind danach leicht zu überraschen.





Endlich kennen Sie die Lage des Terroristenkraftwerks und sind zudem noch blendend mit den Waffen der Chemiesoldaten ausgerüstet. Ihr Koordinator übermittelt eine Satellitenkarte, die das Gelände und die Wachen anzeigt. Noch ein weiter Weg.

SF-Simulation für Profis

KLINGON ACADEMY

HERSTELLER: 14° East/Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Juni 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 2 bis 8 (per Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** PentiumII/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** PentiumIII/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.interplay.com/klingon**

Viel Simulation, wenig Video-Brimborium: »Star Trek: Klingon Academy« will mit dieser ehrenhaften Tugend das Herz aller Krieger gewinnen.

Der hat gesessen! Von einem Torpedo getroffen lodert der Schutzschirm dieses Gegners hell auf. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- 25 umfangreiche Missionen
- Speichern nur zwischen Einsätzen möglich
- 90 Minuten hervorragender Videosequenzen
- Komplett neue 3D-Engine
- Nebel, Gasgiganten, schwarze Löcher und Planetenringen
- Schnelle Befehle an Schiffsstationen durch Verbal Order System
- Wechsel in den Geschütz-Sessel möglich
- 4 Gegner-Völker
- Planetenbombardement
- 54 Kampfschiffe und Stationen, 35 andere Raumer (Frachter, Satelliten)
- 20 Waffensysteme
- Schäden an Schiffen werden detailliert dargestellt
- 40 erstmals gesehene

Hand aufs Herz: Finden Sie nicht auch, dass die verweichtlichte Föderation am besten noch heute ausradiert werden sollte? Ein Friedensvertrag? Den gab es zu Zeiten von Captain Kirk noch nicht, Kahless sei Dank.

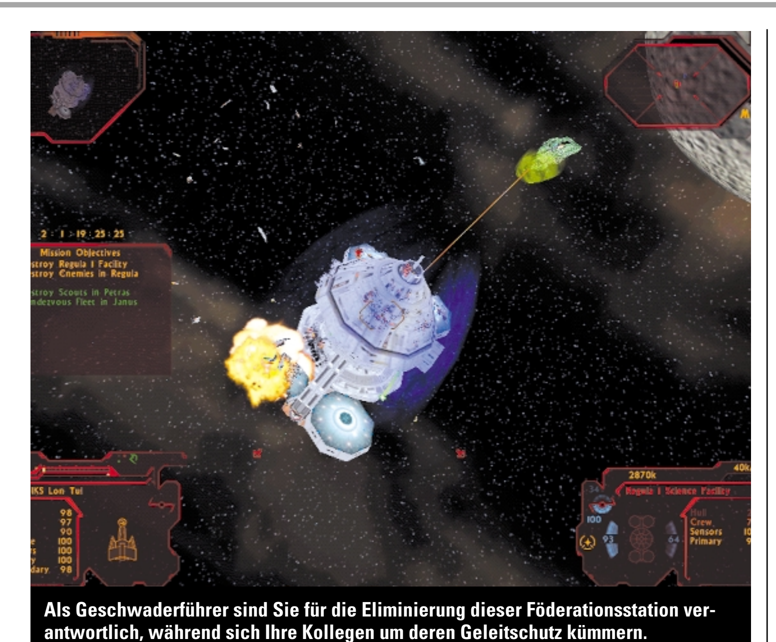
Zeitlich spielt »Star Trek: Klingon Academy« zwischen Vorgänger »Starfleet Academy« und dem sechsten Enterprise-Kinostreifen »Das unentdeckte Land«. In dieser Epoche belauerten sich beide Machtblöcke höchst misstrauisch entlang der neutralen Zone – ein Offizier wie Lieutenant Worf auf der Brücke der Enterprise-D wäre ein Ding der Unmöglichkeit gewesen. Und in der Elite-Ausbildungsstätte klingonischer Kommandanten wurde täglich die Invasion des Föderationsraums geprobt. Hach, das waren noch Zeiten ...

Ruhm und Ehre

Als hoffnungreicher Nachwuchskommandant Torlek unterstehen Sie keinem geringeren als dem berühmten General Chang, den Christopher



Vorwiegend bewölkt: In der Hülle eines Gasriesen jagt Kadett Torlek einen fliehenden Frachter.



Als Geschwaderführer sind Sie für die Eliminierung dieser Föderationsstation verantwortlich, während sich Ihre Kollegen um deren Geleitschutz kümmern.

Plummer im Spiel wie schon im Film brillant darstellt. Zu den weiteren Instruktoren gehören Commander Thok Mak, Bruder eines gewissen Worf und von dessen Darsteller Michael Dorn verkörpert, sowie der bärbeißige Geschwaderkommandant Colonel Poktarl. Nicht nur diese drei, auch die »unbekannten« Klingonen-Darsteller sind hervorragend, wie ohnehin die gesamten Zwischensequenzen. 90 Minuten warten insgesamt auf Sie, je nach eingeschlagenem Pfad bekommen Sie verschiedene Sequenzen zu Gesicht.

Im Rahmen Ihrer Akademieausbildung behandeln etliche Missionen einen klingonischen Vorstoß ins Föderationsgebiet mit einem krönenden Abschluss: einem Abstecher ins Sonnensystem, wo Sie die verhasste Sternenflottenakademie und die Utopia-Planetia-Werft über dem Mars bombardieren dürfen. Parallel dazu entspinnt sich eine Verschwörungs-Geschichte, denn einige ehrlose Krieger planen im klingonischen Imperium einen Umsturz. In Changs Auftrag fliegen Sie daher ins reale All, unter anderem mit einem Raumschiff, das selbst getarnt feuern kann. Kommt Ihnen das bekannt vor? Sehr gut, setzen: Chang flog den Bird of Prey auf der Kinoleinwand persönlich gegen Captain Kirks Enterprise.

Die 25 Missionen sind in Primär- und Sekundärziele unterteilt, die sich teilweise dynamisch verändern, um den bekannten Aufträgen wie Geleitschutz, Abfang- und Spionageflüge etwas Abwechslung zu verschaffen. Sogar das Bombardement von Planetenoberflächen wie in »Wing Commander 4« feiert sein Comeback. In großen Sonnensystemen dürfen Sie jetzt mit dem Warp-Antrieb umherdüsen, Planeten, Nebel, Schwarze Löcher und andere Himmelskörper spielen mehrfach eine strategisch wichtige Rolle. So verstecken Sie zum Beispiel einen Frachter in einem sicheren Nebel und nehmen es im freien Raum mit den Verfolgern auf. Wiedererkennbare Kadetten-Kollegen machen dabei deutlich mehr Spass als namenlose Wingmen.

Viele Einsätze besitzen mehrere Lösungswege: So können Sie feindliche Schiffe konventionell verfolgen, durch die Vernichtung ihrer Warp-Antriebe an der Flucht hindern und einen nach dem anderen abschiessen, ihnen den Weg abschneiden und sie an ihrem Ziel erwarten oder mit 200-prozentiger Schildüberladung langsam in der Atmosphäre eines Planeten verfolgen. Oder, wenn Sie gerade nichts besseres vorhaben, ein Stündchen Realzeit über dem Planeten schweben und warten, bis die Reibungshitze der Atmosphäre den Raumern den Garaus macht. Allerdings sind die Missionen nicht gerade kurz – und gespeichert wird nur nach erfolgreichem Abschluß. Das sorgt bei wiederholtem Durchspielen schwieriger Etappen für Unbill. Gelegentlich müssen Sie in Missionen und Videos wie in Starfleet Academy per Mausklick eine Entscheidung fällen: Wohin soll Ihr Geschwader fliegen? Wagen Sie es, General Chang nach dem Grund seiner Shakespeare-Faszination zu fragen?

Der klingonische D7-Kreuzer – im Feld unbesiegt.

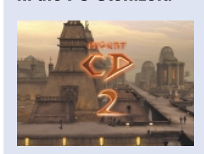
»Alle Schiffe fliegen sich deutlich behäbiger und damit realistischer.«

Aye, Captain!

Einer der Hauptkritikpunkte an Starfleet Academy war das Fluggefühl der Föderationsraumer. Es erinnerte eher an einen wendigen Jäger aus »Wing Commander« als an ein schwerfälliges Großraumschiff, das eben nicht einfach so auf der Stelle wenden kann. Das änderte das →

DAS MUSS NICHT SEIN

Dieser Punkt ärgerte uns besonders: Bei jedem Neustart verlangt Klingon Academy die zweite CD-ROM – selbst wenn zum Laden des Spielstandes eine spätere CD gebraucht wird. Solche programmiertechnischen Meisterleistungen gehören in die PC-Steinzeit.



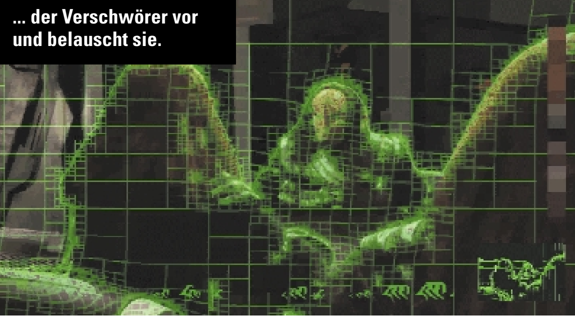
Bitte CD 2 einlegen – ein Bild wie aus alten Disketten-Tagen.



In geheimer Mission: Im Funkschatten dieses Asteroidengürtels ...



... tastet sich Torlek bis hin zum geheimen Treffpunkt ...



... der Verschwörer vor und belauscht sie.

Star Trek: Klingon Academy

» Mit dieser Steuerung hätten die Klingonen schon gegen Captain Kirk verloren.«


Erstaunlich, dass ein Raumschiff mit solchen Löchern noch fliegt.

→ Designer-Team für den Nachfolger grundlegend: Alle Schiffe fliegen sich deutlich behäbiger und damit realistischer als zuvor. Auch die Steuerung erhielt eine Frischzellenkur. Mit dem Verbal Order System, kurz VOS, geben Sie Kommandos über den Zehnerblock auf der Tastatur. So sprechen Sie in Sekundenschnelle Bordingenieur, Piloten, Kommunikationsoffizier, Sicherheitschef, Schiffsarzt, Wissenschafts- und die beiden Waffenoffiziere an.

Ein romulanischer Zerstörer der »Warbird«-Klasse im Anflug.

Und das funktioniert so: Erst tippen Sie beispielsweise eine »2« für den Piloten, dann eine »4« für Impulsantrieb, dann eine »1« für volle Kraft voraus. Das Scannen eines Himmelskörpers bewerkstelligen Sie mit der Kombination »6-6«, »1-2-8« befiehlt dem Schiffsingenieur (1), für die Schadenskontrolle (2) 50 Prozent der Schiffsenergie (8) zu verwenden. Noch ein Beispiel? Mit »5-2-2« alarmieren Sie die Krankenstation (5), die Belegbetten (2) in Bereitschaft (2) zu versetzen. Jede Station besitzt ihre eigene Kommando-Liste. Klingt im ersten Moment etwas wild, aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit haben Sie den Dreh raus. Im Ernstfall benutzen Sie ohnehin nur eine begrenzte Anzahl von Befehlen. Wichtige Kommandos wie das Tarnen oder das Erfassen eines Gegners per Traktorstrahl dürfen Sie sich auf die Tastatur legen. Auf Wunsch wechseln Sie zu den gruselig unscharfen Stationsbild-

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Auch Klingon Academy schafft es nicht, Freespace 2 mit seinen feschen Massen-Raumschlachten vom Thron der SF-Simulationen zu stoßen. Selbst der drei Jahre alte, inzwischen abgewertete Vorgänger besitzt bei zugegebenermaßen schlechterer Optik mehr Charme und durchsichtigere Missionen. Steht Ihnen der Sinn nach unkomplizierter Action, empfehlen wir Tachyon – The Fringe. Bei X-Wing Alliance aus dem Star-Wars-Universum geht es etwas simulationslastiger zu.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Freespace 2	86	12/2000
Tachyon – The Fringe	85	7/2000
X-Wing Alliance	85	5/99
Starfleet Academy	80	11/97
Klingon Academy	78	8/2000


Auch, wenn's am Heck heiß wird: Die vorderen Phaserbänke arbeiten noch.

UDO HOFFMANN

Ich bewundere Roland: Geduld ist die Tugend eines echten Klingonen. Wenn ich so oft wie er eine Mission neu beginnen müsste, hätte ich schon meinen Austritt aus der Akademie erklärt. Warum gibt es keine besseren Tutorials oder Hilfen durch erfahrenere Kommandanten? Und dann die Steuerung: Mag Roland sich noch so gut dran gewöhnt haben, mir liegen Action-Ballermänner wie Wing Commander mit maximal zehn verschiedenen Tastenkombinationen doch noch mehr. Na gut, meinetwegen auch noch die X-Wing-Serie, doch Klingon Academy übertreibt es für meine Verhältnisse für unbedarfte Nachwuchskrieger etwas.

»Geduld ist die Tugend eines echten Klingonen.«

Dafür lacht mein dunkles Herz bei den herrlichen Explosionen und sichtbaren Zerstörungen an gegnerischen Schiffen. Auch die Videos mit Chang und Co. sind hervorragend gemacht. Ich renne nicht schreiend vor Klingon Academy davon, doch die stets frisch frisierten Kollegen von der Sternenflottenakademie gefallen mir trotzdem besser.


Getarnt und unentdeckt beobachtet Torlek zwei Patrouillenraumer.



Wenn Ihnen ein Gegner so nah kommt, sollten Sie besser rasch beidrehen: Schon zwei, drei Frontalkollisionen fügen Ihrem Schiff irreparablen Schäden zu.



Für Nostalgiker: Die einzelnen Stationen müssen Sie so gut wie nie von Hand bedienen – dafür gibt es schnelle Tastaturbefehle.

schirmen und klicken mit der Maus auf den Schaltern herum.

Das eingebaute Tutorial ist ein superschlechter Witz: Das, was Sie hier erfahren, kennen und können Sie schon aus anderen Titeln dieses Genres. Detailkenntnisse wie das Manipulieren der Schilde werden nicht vermittelt, doch genau die wären überlebensnotwendig. Etwa dann, wenn Sie in eine Planetenatmosphäre hinabtauchen, die Ihnen den Rumpf wegzuschmirgeln droht. Auch das Entern und Übernehmen eines feindlichen Schiffs mit einem Trupp Marines, der nach ausgeschalteten Schutzschirmen herüber beamt, wird nicht geübt. Gut, das soll man schließlich an der Akademie lernen, doch so müssen Sie sich immer darauf gefasst machen, eine Mission mehrmals absolvieren zu müssen, bevor Sie auch nur den Hauch einer Chance auf das Bestehen derselben besitzen.



Sämtliche Briefings werden von General Chang persönlich abgehalten.



Im Vorspann erfahren Sie, wie General Chang zu seiner Augenklappe kam.

Star-Trek-Freunde aufgemerkt: Zwar hat das Interplay-Team die Rechte am bekannten Klingonen-Thema der diversen Kino-Soundtracks nicht bekommen, doch dafür singen sich ungenannte Kriegerinnen und Krieger im Hintergrund die Kehle aus dem Leib.

Neben der verhassten Föderation treffen Sie auch auf die Romulaner, die Gorn, die Tholianer und erstmals in einem Star-Trek-Spiel auf die amphibischen Sha'Kurianer. Alles in allem bekommen Sie 40 brandneue Vehikel zu Gesicht. Dank der komplett neuen Grafik-Engine sehen Sie an jedem davon mengenweise Details und Schäden. Mit bis zu sieben Mitspielern dürfen Sie sich mit den Schiffen Ihrer Wahl im Kampagnen- oder Deathmatch-Modus die Disruptoren heiß feuern. **(ra)**

»Das eingebaute Tutorial ist ein superschlechter Witz.«

ROLAND AUSTINAT

Uff! Ich habe wirklich nichts gegen schwere, herausfordernde Spiele, doch Klingon Academy ist hammerhart. Selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade brauche ich manchmal sechs, sieben Anläufe à 30 Minuten, bevor eine Mission beendet ist. Jammerschade, denn die tollen Videos und das coole Klingonen-Ambiente bringen Motivation und Stimmung ins Spiel, von denen Starlancer nur träumen kann. Auch der Simulationsanspruch ist deutlich höher als noch bei Starfleet Academy. Allerdings brauchte es ein paar Missionen, bis ich das Verbal Order System in den Griff bekommen hatte. In der größten Auflösung von 1280 mal 960 Punkten gerät das obendrein zum Blindflug, weil dann die Buchstaben selbst auf einem 19-Zoll-Monitor so gut wie gar nicht zu erkennen sind.
Dennoch: Wenn Sie vor einer etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung nicht zurückschrecken und sich wiederholt durch schwere Situationen beissen wollen, könnte Klingon Academy etwas für Sie sein. Wing-Commander-Fans sollten sich erst einmal die Demo auf unserer letztmonatlichen CD-ROM ansehen.

»Klingon Academy ist hammerhart.«

WERTUNG ST: KLINGON ACADEMY

▲ PRO
- KOMPLEXES MISSIONSDESIGN
- SCHICKE PRÄSENTATION

▼ CONTRA
- KEIN SPEICHERN IM ALL
- STEUERUNG GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

KLINGONISCH LEICHT GEMACHT

Um bei einem Treffen mit einem Klingonen das anfängliche, peinliche Schweigen zu überbrücken, könnten folgende Formulierungen hilfreich sein:

- **taH pagh taHbe'** (Sein oder nicht sein)
- **jejjaj tajllj!** (Möge Dein Messer scharf sein!)
- **may' bom plm plbom.** (Wir singen ein anderes Kampflied.)

VORSICHT BEI DIESEN SÄTZEN:

- **natlh 'Iw HiQ.** (Der Blutwein ist scheußlich.)
- **jogh veQ lunglv.** (Sie bewachen den Müll des Quadranten.)
- **wa'leS jlchH.** (Morgen werde ich zum Feind überlaufen.)

Adventure für Fortgeschrittene

ODYSSEE

AUF DEN SPUREN DES ODYSSEUS

HERSTELLER: Cryo **TESTVERSION:** Beta vom April 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/300, 64 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte **www.cryo-interactive.com**

Die Abenteurer von Cryo sind die geborenen Märchenerzähler, denn nach Atlantis und der Zeitmaschine schwadronieren sie nun über die alten Griechen.



Aus der Nähe betrachtet wirken die Polygonfiguren ziemlich kantig.

Seit es Schüler gibt, erfreuen sich die alten Griechen stetiger Unbeliebtheit– mit einer Ausnahme: Das Leben des sagenumwobenen »Odysseus« war mindestens ebenso abenteuerlich wie das eines gewissen Indiana Jones.

Um Odysseus dreht sich zwar alles in diesem antiken 3D-Abenteuer, die Hauptrolle bekam jedoch ein griechischer Krieger namens Heritias. Zehn Jahre nach der Erstürmung von Troja soll der den verschollenen Odysseus ausfindig machen. Auf seiner Suche klappert er viele bekannte Orte wie etwa Troja oder diverse griechische Inseln ab, und stößt dabei auf Legenden der griechischen Sagenwelt wie Gorgonen, Zyklopen, Lotosesser, den Minotaurus sowie die eine oder andere Gottheit.

Ähnlich wie beim Vorgänger »Die Zeitmaschine« steuern sie den Polygonhelden mittels Tastatur durch eine hübsche, aber größtenteils leblose Landschaft. Heritias kann Gegenstände aufklauben, mit dem Schwert rumfuchteln sowie laufen und rennen. Das Springen und Schwimmen hat ihm jedoch keiner beigebracht und auch Hilfsmittel wie eine Automap oder ein Kompass waren im antiken Griechenland offenbar unbekannt. Schade, denn die starre Automatik-Kamera schaltet blitzartig um, und da kann man leicht die Orientierung in all den labyrinthischen Gassen verlieren. Dort marschieren Sie nämlich die meiste Zeit auf der Suche nach Ansprechpartnern herum oder halten Ausschau nach nützlichen Gegenständen, um diese bei passender Gelegenheit einzusetzen. Unterwegs sollten Sie auch fleißig abspeichern, denn in der Literatur mögen die Griechen unsterblich sein – hier sind sie es nicht. **(md)**

FAKTEN

- 3D-Adventure
- Automatische Kameraschwenks
- Angelehnt an die griechische Sagenwelt
- Action-Elemente
- Held kann sterben
- Tastatur-Steuerung
- Deutsche Sprachausgabe und Untertitel
- Anklicksatz-Gespräche



Obacht: Ein Schritt in die Pfütze und Heritias begibt sich in den Hades.



Die Untertitelung lässt sich deaktivieren und die Sprachausgabe per Tastendruck verkürzen. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

MANFRED DUY

Das müssen ja schöne Helden gewesen sein, diese alten Griechen: Nehmen vor jedem räudigen Köter Reißaus, erklimmen nicht mal die kleinste Treppenstufe und ertrinken in jeder dahergelaufenen Wasserpfütze. Und auch sonst bereitet dieses – zugegeben recht hübsch in Szene gesetzte – Abenteuer nicht allzu viel Freude: Die meisten Häuser, Treppen und Höhlen sind nicht begehbare Staffage, die einfach gestrickten Rätsel erfordern weitaus mehr Herumgerenne als Gehirnschmalz und auch die deutsche Sprachausgabe klingt manchmal bemüht wie beim Schülertheater.

»Das sind ja schöne Helden, diese Griechen.«

WERTUNG ODYSSEE: AUF DEN SPUREN DES ODYSSEUS

▲ PRO
- HÜBSCH IN SZENE GESETZT
- KLASSISCHER SAGENSTOFF

▼ CONTRA
- VIEL HERUMGERENNE
- FIXIERTE KAMERA

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-



Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001

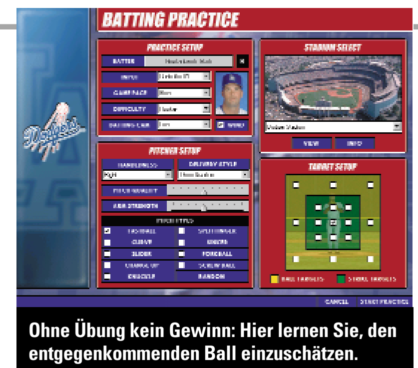
HERSTELLER: 3DO **TESTVERSION:** Importversion 1.2 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 2 (an einem PC, per Modem, Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.3do.com**


Bei besonders schönen Strike-Outs gibt's in der Wiederholung die Ballflugbahn zu bestaunen.

Respekt: »Sammy Sosa High Heat Baseball 2001« trägt nicht nur einen langen Namen, sondern setzt sich auch an die Spitze der PC-Baseball-Liga.

Vor einem Jahr taten wir das Pitchen ohne jegliche Hilfslinien noch als »etwas diffus« ab – doch nach einem Besuch im brandneuen Schlag-Trainingslager macht diese Methode mehr Spaß als das bloße Zielen auf eine eingeblendete Markierung. Sodann versuchen Sie sich an Einzelbegegnungen, den Playoffs und dem üblichen Home-Run-Derby. Die Spiel-Anzahl einer Saison bestimmen Sie, auf Wunsch managen Sie Ihr editierbares Lieblings-Team im Karriere-Modus über etliche Jahre.

Grafisch gewinnt High Heat 2001 keinen Blumentopf – auch wenn einige Figuren ihren realen Ebenbildern nun deutlich ähnlicher sehen und satte 45 teils »historische« Stadien wie der Astrodome auf Sie warten. Sogar die Kommentare wirken liebloser als bei der Konkurrenz. Doch die Spieltiefe (beispielsweise neun verschiedene Pitches) ist grandios und die Computerintelligenz phänomenal: unberechenbar, aber niemals unfair. **(ra)**



Ohne Übung kein Gewinn: Hier lernen Sie, den entgegenkommenden Ball einzuschätzen.



ROLAND AUSTINAT

Ein feiner Zug: Neben einem mit Tipps gespickten Handbuch liegt dem Spiel ein sowohl für Einsteiger als auch für alte Hasen lesenswerter Strategieführer bei, verfasst von 3DO-Chef Trip Hawkins, einem bekennenden Baseball-Fanatiker. Im Tausch gegen eine durchschnittliche Grafik und Klangkulisse gibt's Langzeitspaß und Spieltiefe en masse. Dank zahlreicher Detailverbesserungen und des neuen Batting-Trainingslagers lohnt sich der Kauf selbst für Besitzer der Vorjahres-Fassung.

»Langzeitspaß und Spieltiefe en masse.«

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

MICROSOFT BASEBALL 2001

HERSTELLER: Microsoft **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 2 Spieler an einem PC **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.microsoft.de**



Im neuen Saison-Modus dürfen Sie nach Herzenslust mit Spielern handeln.

Randgruppensportler aller Länder vereinigt euch: Microsofts neueste Baseball-Simulation will es mit dem Referenztitel »High Heat Baseball 2001« aufnehmen.

Anders als in EA Sports' »Triple Play 2001« (Test in Ausgabe 6/2000) gibt es keine pure Action mit gedehnten Physik-Regeln. Microsoft legt mehr Wert auf eine authentische Simulation – den Manager-Modus, der über die aktuelle Saison hinausgeht, gibt's gratis dazu. Sie wählen wie gehabt zwischen einem Einzelspiel zweier beliebiger Teams, dem leicht überarbeiteten Home-Run-Derby, einem Saison-Einzelspiel und den Playoffs. Für eine komplette Saison müssen Sie auch diesmal alle 162 Spiele durchziehen – kürzere Etappen gibt es nicht.

Die größte Verbesserung erfuhr der Karrieren-Modus, in dem Sie Nachwuchsspieler heranzüchten und Transfergeschäfte abschließen. Alle Verwaltungsaufgaben erledigen Sie endlich mit dem »Baseball Mogul«-Add-on im Spiel, nicht wie bisher in einem separaten Programm.

Spieltechnisch hat sich im Vergleich zur 2000er-Fassung rein gar nichts geändert: Zwar sind Ihre Jungs recht detailreich dargestellt, sie ruckeln jedoch in höheren Auflösungen (ab 800 mal 600 Punkten) stockend über das Feld. **(ra)**


Die Grafik auf dem grünen Rasen ist identisch mit der des Vorgängers.



ROLAND AUSTINAT

Dieses Jahr hat sich Microsoft in Sachen Sparsamkeit selbst übertroffen: Die CD-ROM liegt jetzt in einer einfarbigen Papphülle im Karton, dafür gibt's ein dürftiges Handbuch in Zeitungs-Qualität. Einige spieltechnische Bugs und die Tatsache, dass Sie einem Computer-Home-Run per Speichern und Laden entgehen können, dämpfen jedoch meine Freude über den neuen Karriere-Modus. High Heat Baseball 2001 bleibt ungeschlagen.

»High Heat Baseball 2001 bleibt ungeschlagen.«

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SWAT 3

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
HALF-LIFE: OPP. FORCE	88	1/2000
BATTLEZONE 2	88	12/99
SWAT 3	83	2/2000
Budget-Tipp: Wheel of Time (40 Mark)	76	1/2000

Rennspiele

Superbike 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SUPERBIKE 2000	89	4/2000
DRIVER	86	11/99
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark)	82	2/99

Sport(Action)

FIFA 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark)	89	11/98

Strategie (Runden)

Panzer General 4

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
PANZER GENERAL 4	86	11/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	80	12/97

Action-Adventures

Deus Ex

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DEUS EX	91	8/2000
SYSTEM SHOCK 2	92	10/99
DARK PROJECT 2	87	5/2000
Budget-Tipp: Outcast (40 Mark)	82	8/99

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DIABLO 2	90	8/2000
PLANESCAPE: TORMENT	89	2/2000
ULTIMA 9 (DEUTSCH)	83	5/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		2/99

Simulationen

Gunship!

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
GUNSHIP!	87	5/2000
FALCON 4.0	87	2/99
MECH WARRIOR 3	86	7/99
Budget-Tipp: European Air War (30 Mark)	84	12/98

Strategie (Echzeit)

Earth 2150

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
AGE OF EMPIRES 2	88	11/99
EARTH 2150	87	12/99
STAR TREK: ARMADA	82	5/2000
Budget-Tipp: C&C 2: Alarmstufe Rot (20 Mark)	78	12/96

Wirtschaft & Aufbau

Call to Power

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CIVILIZATION CALL TO POWER	88	5/99
PHARAO	87	12/99
DIE SIEDLER 3	85	1/99
Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark)	83	12/98

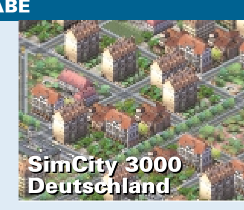
TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	ROLAND AUSTINAT	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Deus Ex	91	126	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Diablo 2	90	118	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	86	139	↑	→	–	–	–	↓	–	↓	↓
Ground Control	83	92	→	↑	↑	↑	↑	→	→	↑	↑
Dino Crisis	80	104	↑	→	→	↑	↑	→	–	↑	↑
Vampire: Die Maskerade Redemption	80	98	↑	→	↑	↑	→	→	↑	→	→
Star Trek: Klingon Academy	78	134	↑	→	→	↑	→	↓	↑	→	→
Nascar 2000	77	108	↓	→	↑	→		→	↑	→	↓
Dark Reign 2	73	112	↓	→	↓	→	↑	↑	↑	→	→
Microsoft Baseball 2001	68	139	→	↓	↓	↓	–	↓	–	↓	↓
Dunkle Manöver: Operation Schattenspiele	59	110	↓	→	↓	↓	→	↓	↓	↓	↓
Odyssee: Auf der Suche nach Odysseus	57	138	↓	→	→	↓	↓	↓	↓	↓	↓
CEO of the Future	44	117	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

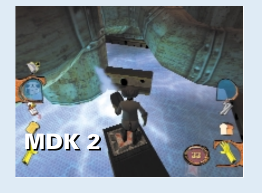
SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Dark Project 2: The Metal Age	Action-Adventure	87	5/2000
Earth 2150 2.0	Strategie	87	6/2000
Gunship!	Flugsimulation	87	5/2000
Everquest: Ruins of Kunark	Online-Rollenspiel	86	7/2000
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	86	6/2000
Need for Speed Porsche	Rennspiel	86	5/2000
Civilization: Call to Power (DVD)	Wirtschaftssimulation	85	5/2000
MDK 2	Action-Adventure	85	7/2000
Siedler 3 Gold	Wirtschaftssimulation	85	5/2000
Tachyon - The Fringe	SF-Simulation	85	7/2000
Ultima Online: Renaissance	Online-Rollenspiel	85	7/2000
C&C 3: Feuersturm	Strategie	84	5/2000
Euro 2000	Sportspiel	84	7/2000
Allegiance	SF-Simulation	83	6/2000
Ultima 9 (deutsch)	Rollenspiel	83	5/2000
Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death	Strategie	82	6/2000
Star Trek: Armada	Strategie	82	5/2000
Starlancer (deutsch)	SF-Simulation	82	7/2000
Star Wars: Force Commander	Strategie	81	5/2000
You don´t know Jack 3	Denkspiel	81	6/2000
SimCity 3000 Deutschland	Wirtschaftssimulation	80	7/2000
Soldier of Fortune	Action	80	5/2000
Rally Masters	Rennspiel	78	6/2000
Shogun: Total War	Strategie	78	6/2000
Triple Play 2001	Sport	78	6/2000
Rainbow Six: Rogue Spear – Urban Operations	Strategie-Action	77	6/2000
Daikatana	Action	76	7/2000
Evolva	Action	76	5/2000
Enemy engaged: Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	75	5/2000
Might & Magic 8	Rollenspiel	75	5/2000
Soulbringer	Rollenspiel	75	7/2000
Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	Sport	75	5/2000
Wild Wild West:The Steel Assassin	Adventure	73	5/2000
Lemmings Revolution	Denkspiel	72	6/2000
Majesty	Strategie	72	5/2000
UEFA Championsleague 99/2000	Sport	71	5/2000
Völker Online, Die	Online-Wirtschaftssimulation	71	7/2000
Arcatera: Die dunkle Bruderschaft	Rollenspiel	70	7/2000
Business Tycoon	Wirtschafts-Strategie	70	6/2000


SimCity 3000 Deutschland


Euro 2000

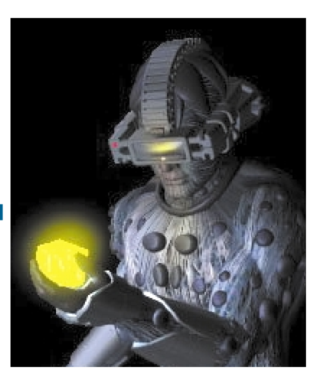

Everquest: Ruins of Kunark


Tachyon – The Fringe


MDK 2

HALLOFFAME

DARK REIGN



Kaum ein anderes Spiel scheiterte so ehrenvoll wie Dark Reign. Denn der lobenswerte Versuch, der Echtzeit-Strategie ein wenig Komplexität einzuhauchen setzte sich zwar nicht durch, inspirierte aber viele Programmierer zu strategischen Großtaten.



Die Büsche in der unteren Bildmitte wirken recht harmlos – es könnten sich aber auch einige Infanteristen darunter verbergen. Ja schlimmer noch: Einige Einheiten können sich tarnen und schauen dann genauso aus wie die besagten Büsche – ein Heidenspaß gerade im Mehrspielerbetrieb.

Ende '97 wurde der Markt von Echtzeit-Strategiespielen geradezu überschwemmt. Allzu viele Hersteller wollten die schnelle Mark machen und schmissen eine Vielzahl uninspirierter Klons der Megaseller »C&C 2: Alarmstufe Rot« und »Warcraft 2« auf dem Markt.

Activision dagegen ging seinen eigenen Weg und spendierte Dark Reign einen Sack kreativer Ideen, die inzwischen zum Genre-Standard gehören.

So konnten Sie bei Dark Reign Produktionsschlangen einrichten, frisch fabrizierte Einheiten automatisch zu definierten Punkten beordern, mit dem Hauptquartier umziehen sowie Technologien und sogar Einheiten des Gegners übernehmen. Darüber hinaus gehorchten Ihre Truppen multiplen Befehlsketten wie etwa dieser: «Bleib stehen und verteidige das Gebäude bis du zu 50 Prozent beschädigt bist. Dann begebe dich zwecks Reparatur in die Werkstatt und beziehe danach wieder deine alte Stellung«. Dazu kamen vordefinierte Verhaltensweisen wie »Offensiv« oder »Defensiv«, neutrale Einheiten, ein ausgefuchstes Wegpunktesystem, sowie ein Szenario-Editor.

Ein kluger Bursche

Erstaunlich hoch war die künstliche Intelligenz, die dazu führte, dass der CPU-Gegner ständig seine Strategie variierte: Wenn er etwa mit Bodentruppen an Ihren vorderen Verteidigungsstellungen scheiterte, versuchte er es halt das nächste Mal von hinten, und dann vielleicht mit schwimmenden Einheiten oder Luftstreitkräften. Und falls er mitbekam, daß Sie an einer Luftflotte bastelten, erwartete er Ihre Attacken mit einer ganzen Batterie flugs gebauter FLAKs. Auch war die Stärke der beiden Kontrahenten sehr gut ausbalanciert – und das obwohl die eine Seite auf leichte, bewegliche Truppen und die andere auf schwer gepanzerte, lahme Krücken setzte. Aber leider schreckte die komplexe Befehlsstruktur und der beinharte Schwierigkeitsgrad viele Hobby-Strategen ab und wohl deshalb erinnert das sehr viel einfacher gestrickte Dark Reign 2 (siehe Seite 112) in keinerlei Beziehung an seinen Vorgänger. **(md)**

Mit der Befehlskonsole durften Sie einzelnen Einheiten individuelle Verhaltensweisen einimpfen.

WUSSTEN SIE ...

... dass sich die Dark-Reign-Entwickler beim Einheiten-Design von Abe's Odyssee inspirieren ließen?

... dass mit »Rise of the Shadowhand« gerade mal eine offizielle Mission-CD zu Dark Reign erschien?

... dass viele Dark-Reign-Features nur deshalb existieren, weil sich die Entwickler über deren Fehlen bei »Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot« so ärgerten?

... dass Activision laut Eigenangabe gerade noch über einen Lagerbestand von 18 Dark-Reign-Exemplaren verfügt?

... dass Dark Reign von der PC Player auf Grund seiner Innovationsfreude zum Strategiespiel des Jahres 1997 gekürt wurde?

... dass Dark-Reign-Programmierer Matt Versluys 1995 einen Preis für den besten jemals entwickelten Tetris-Klon namens »Tribute to Tetris« gewann – und ihn nie erhielt?

DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR

- **Erstveröffentlichung**: '97
- **System**: PC
- **Hersteller**: Activision
- **Historisch wertvoll, weil ...**

...Dark Reign über viele innovative Spielelemente verfügte, die auch heute noch zum absoluten Genre-Standard zählen.

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	0190 82 46 63	tägl. 8-24 Uhr	www.acclaim.de
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr	www.acclaim.de
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
American Technos	siehe THQ	–	www.thq.de
Anco	siehe THQ	–	www.thq.de
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Aztech Systems	–	–	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Havas	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
CDV	0721 97 22 40	Mo-Fr 8:30-17:30 Uhr	www.cdv.de
Codemasters	0190 90 00 45	24-Stunden-Ansage	www.codemasters.com
Creative Labs	069 66 98 29 00	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.europe.creative.com
Cryo (techn. Support)	01805 61 00 59	tägl. 15-20 Uhr	www.maxupport.com/cryo
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	www.maxupport.com/cryo
DID	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Disney Interactive	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.disney.de
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
Ego Soft	siehe THQ	–	www.thq.de
Eidos Interactive (techn. Support)	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Eidos Interactive (Spiele)	0190 51 00 51	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 77 66 30	Mo-Fr 8:30–13, 14-17:30 Uhr	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, neue Spiele)	0190 78 79 06	24-Stunden-Ansage	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, ält. Spiele)	0190 90 00 30	24-Stunden-Ansage	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	www.empire.co.uk
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	www.thq.de
Gametek	–	–	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-21 Uhr, Sa+So 12-18 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive	06103 33 41 00	tägl. 11-19 Uhr	www.gtinteractive.de
Guillemot	0211 338 00 44 66	–	www.guillemot.com
Hasbro Interactive	01805 42 72 76	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.hid.de
Havas Interactive	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Havas	–	www.sierra.de
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
Innonics	0511 33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.innonics.de
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	www.thq.de
Interactive Magic		Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa+So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 20 755 14 266 (England)	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulations	siehe Electronic Arts	–	www.janes.ea.com
JoWood	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	–	–	www.maxupport.com/magicbytes
Max Design	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.microprose.de
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt (Info-Hotline)	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	089 61 30 92 35	Mo-Fr 14-19 Uhr	www.leaningco.com
Mission Studios	siehe THQ	–	www.thq.de
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 10-17 Uhr	www.usm.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.neo.at
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.origin.ea.com
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.thq.de
Psygnosis	–	–	www.psygnosis.com
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	www.softgold.de
SCI	siehe THQ	–	www.softgold.de
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Do 14-19, Fr 10-14 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Swing Entertainment	02327 99 75 50	Mo-Fr 15-18 Uhr	www.swing-games.de
T + E	siehe THQ	–	www.thq.de
Take 2 (Spiele)	0190 87 32 68 36 (3,63 Mark/Minute)	Mo-Fr 8-24 Uhr	www.take2.de
Take 2 (techn. Support)	01805 21 73 16 (0,24 Mark/Minute)	tägl. 7-24 Uhr	www.take2.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	www.thq.de
THQ	0190 50 55 11 (1,21 Mark/Minute)	Mo-Fr 16-20 Uhr	www.thq.de
THQ (techn. Support)	01805 60 55 11 (0,24 Mark/Minute)	Mo-Fr 16-20 Uhr	www.thq.de
Toca	siehe THQ	–	www.thq.de
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 10-12, 14-16 Uhr	www.topware.de
Ubi Soft	0211 33 80 04 46	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Victokay	siehe THQ	–	www.thq.de
Vipcord Games	siehe THQ	–	www.thq.de
Virgin	040 89 70 33 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.setupcs.de
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com

SPARSCHWEIN



Auch wenn die Urlaubsreise Ihre Finanzen stark in Anspruch genommen hat, müssen Sie den Spielekauf nicht einschränken. Mit unseren Spar-Tipps hat auch Ihr Rechner etwas von der schönsten Zeit des Jahres.

Outcast

Ruhmsüchtige Wissenschaftler schicken im Jahr 2007 eine Sonde in eine neu entdeckte Parallelwelt. Jedoch ist die Begeisterung über diesen Erfolg nur von recht kurzer Dauer, denn der Hightech-Apparat wurde von einem außerirdischen Wesen beschädigt und mutierte zu einem Schwarzen Loch, das nach und nach die gute alte Erde zu verschlingen droht. Der Nahkampfspezialist Cutter Slade soll nun mit seinem Team die Sonde in der Parallelwelt reparieren, um das Allerschlimmste zu verhindern. Leider wird durch einen technischen Defekt das Team beim Übergang ins andere Universum in alle Richtungen verstreut. Slade erwacht in einem Dorf und wird von den Einwohnern für einen Erlöser gehalten, der sie von ihrer Diktatur-Regierung befreien soll.

Outcast ist ein äußerst spannendes Action-Adventure, das durch zahlreiche Nebenmissionen beinahe Rollenspiel-Qualitäten aufweist. Musikalisch wurde das Spiel mit Klängen des Moskauer Sinfonieorchesters untermalt, ein Umstand, der für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Die ungewöhnliche Grafik basiert auf der so genannten Voxel-Technik. Diese benötigt zwar keine 3D-Karte, dafür einen sehr leistungsstarken Prozessor. Da aber heutzutage Rechner im 500-MHz-Bereich endlich bezahlbar sind, lässt sich das Programm nun in voller Detailpracht spielen. Für 40 Mark geht es ins Abenteuer.



Das Schicksal zweier Welten liegt in den Händen des Haudegens Cutter Slade.



WERTUNG BUDGET

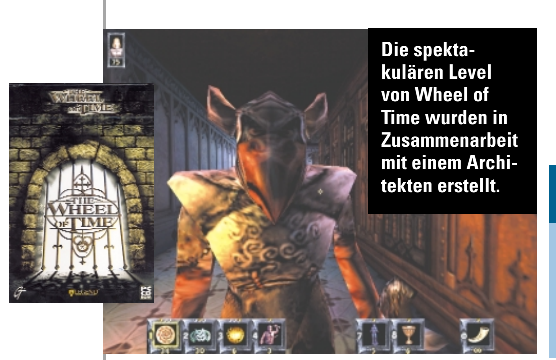
GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Infogrames
PREIS: Circa 40 Mark
GETESTET IN: PC Player 8/99
DAMALIGE WERTUNG: 86

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

Wheel of Time

Freunde der Fantasy-Literatur ist die Romanreihe »Das Rad der Zeit« von Robert Jordan sicherlich ein Begriff. Im Spiel verkörpern Sie die Zauberin Elayne, deren Orden es sich zur Aufgabe gemacht hat, mit ihrer Gilde ein magisches Verlies zu bewachen, das den Dämonen »The Dark One« beherbergt. Optisch exzellent aufgemacht, erinnert »Wheel of Time« an einen reinrassigen 3D-Shooter.

Ziel des Spieles ist es aber nicht, nur alle beweglichen Figuren wegzuballern, um zum Level-Ausgang zu gelangen. Stattdessen müssen beispielsweise Sie Areale eine bestimmte Zeit vor Feinden beschützen. Dabei legen Sie im umliegenden Gebiet etwa Fallen aus. Waffen gibt es übrigens nicht. Im Spiel bedienen Sie sich mächtiger Magie. Gerade diejenigen, die 3D-Shooter gern mal alleine spielen und auch auf taktischen Anspruch Wert legen, ist Wheel of Time zu empfehlen.



Die spektakulären Level von Wheel of Time wurden in Zusammenarbeit mit einem Architekten erstellt.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Action
HERSTELLER: GT Interactive/Infogrames
PREIS: Circa 40 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/2000
DAMALIGE WERTUNG: 81

PC PLAYER SPIELSPASS **79**



Blizzards beste Titel jetzt als Compilation: Diablo (oben), Warcraft 2 und Starcraft.

Blizzard Anthology

Der Name Blizzard erweckt bei Spielern aus aller Welt große Ehrfurcht. Bewiesen die Designer bis zum heutigen Tag großes Talent, spielerisch hochwertige Kassenschlager zu produzieren. Die größten Erfolge gibt es jetzt für Sammler in der »Blizzard Anthology«. Den Anfang macht **Warcraft 2**, inklusive der Missions-CD **Beyond the Dark Portal**, ein Echtzeit-Strategiespiel bei dem Menschen und Orcs sich taktikreiche Kämpfe zu Wasser, zu Lande und in der Luft liefern. Weiter geht's mit **Diablo**: In dem actionbetonten Rollenspiel durchforsten Sie zufallsgenerierte Labyrinthe, und laben sich an dem Gold wie den Waffen Ihrer besiegten Gegner. Schließlich gibt es noch das süchtig machende Echtzeit-Strategiespiel **Starcraft** mit der Missions-CD **Brood War**. Die hohe taktische Herausforderung trösten über die inzwischen schlichte Grafik hinweg. Alle durchweg hervorragenden Titel gibt es jetzt zusammen für circa 60 Mark.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Blizzard/Havas Interactive
PREIS: Circa 60 Mark



Günstige Compilation mit älteren Spielen: The Dome Games.

Nascar Speed Pack



Langer Rennspaß für gerade mal 50 Mark: Nascar Speed Pack.

Sierra versorgt Autofreunde in regelmäßigen Abständen mit Spielen um Nascar-Rennen. Der jüngste Spross »Nascar Legends«, in dem Sie unter anderem mit längst vergessenen Fahrern an den Start gehen können, erscheint nun in der Sammlung Nascar Speed Pack zusammen mit dem eher mittelprächtigen »Nascar 3« inklusive der Erweiterung »Craftsman-Truck-Series«, die Ihnen zusätzliche Wägen beschert.

Die Grafik der Strecken ist zwar nicht auf »Need for Speed«-Niveau, jedoch wird für gerade mal 50 Mark ein ziemlich lang anhaltender Fahrspaß geboten.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Sierra/Havas Interactive
PREIS: Circa 50 Mark

The Dome Games

RTL 2 bereicherte die Welt nicht nur mit Berichten über das Leben in Wohncontainern, sondern bringt nun auch eine eigene Compilation mit älteren Computerspielen auf den Markt. Im zeitlos guten Strategiespiel **Civilization 2** von Microprose stampfen Sie rundenbasiert ein mächtiges Imperium aus dem dürren Erdboden heraus. Magic Bytes steuerte seinen Beitrag mit dem immer noch recht hübschen **N. I. C. E. 2** bei. Die Fußballfreunde kommen mit **Anstoss 2 Gold** – also dem Basisprogramm mitsamt Zusatz-Missionen auf ihre Kosten. In **Mech Commander** von Microprose kämpfen Sie mit Robotern auf taktische Weise um den Sieg. Bleibt als Schlusslicht das biedere **Monopoly** von Hasbro. Nicht alle Spiele sind vom Feinsten, aber beim Preis von nur 35 Mark lässt sich sicher darüber hinwegsehen.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: RTL 2/ THQ
PREIS: Circa 35 Mark

C&C 2: Alarmstufe Rot

In einer fiktiven Gegenwart beginnt Russland unter der Herrschaft von Stalin einen Eroberungskrieg gegen die westliche Welt. Sie rekrutieren Soldaten, bauen Fabriken, in denen Sie Waffen produzieren und anschließend gegen die Feinde einsetzen. Die damalige Referenz im Echtzeit-Strategie-Genre diente als Vorbild von unzähligen Klons, die auch heute noch eifrig programmiert werden. Grafisch sind die ersten Alterserscheinungen deutlich zu erkennen. Trotzdem laden die abwechslungsreichen Missionen und die netten Video-Zwischensequenzen auch heute noch zum gelegentlichen Spielen ein – und zwar für den bescheidenen Preis von 20 Mark.

Der zweite Teil von Command & Conquer spielt in einer fiktiven Gegenwart.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Westwood/ ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/96
DAMALIGE WERTUNG: 90

PC PLAYER SPIELSPASS 78

Forgotten Realms Archives Silver Edition



Große Sammlung alter Rollenspiele: Forgotten Realms Archives Silver Edition.

Die Rezession der Rollenspiele ist ja schon seit einiger Zeit vorbei. Doch soll unter etlichen Freunden des Genres immer noch die Meinung vorherrschen, dass früher alles besser gewesen sei. Für diejenigen gibt es jetzt noch einmal die »Forgotten Realms Archives Silver Edition«. Die ehrwürdig angegrauten Titel werden unter Windows installiert und laufen im DOS-Fenster. Mit dabei sind **Eye of the Beholder Trilogy**, **Dungeon Hack**, **Blood and Magic**, **Menzoberranzan**, **Hillsfar**, **Gateway to the Savage Frontier** sowie dessen Fortsetzung **Treasures of the Savage Frontier**. Schließlich noch vier Spiele der ursprünglichen Forgotten-Realms-Reihe: **Curse of the Azure Bonds**, **Secret of the Silver Blades**, **Pools of Darkness** und **Pool of Radiance**, von dem in Kürze eine Fortsetzung erscheint. Anleitungen und Hintergrundgeschichten zum Spiel liegen in einem 400-seitigen(!) Handbuch bei. Das hohe Alter der Titel und der noch stolze Preis von rund 70 Mark machen die Sammlung jedoch nur für hartgesottene Freunde des Rollenspiels interessant. **(dk)**

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Interplay
PREIS: Circa 70 Mark

Sparschwein-Liste

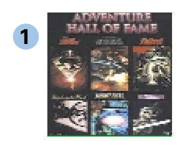
Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

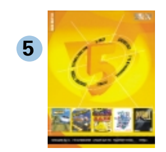
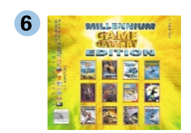
Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	
Amerzone	Adventure	11/99	Havas Interactive	60	40 Mark	
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Infogrames	82	65 Mark	
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Interplay	83	50 Mark	
Baphomets Fluch 2	Adventure	10/97	Virgin/ak tronic	79	25 Mark	
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	
Commandos – Director's Cut	Strategie	7/98	Pyro/Eidos Interactive	83	50 Mark	
Creatures 2	Strategie	10/98	Mindscape	65	40 Mark	
Dark Earth	Action-Adventure	11/97	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive	91	45 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak tronic	86	20 Mark	
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	Mindscape	83	40 Mark	
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	84	50 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	50 Mark	
Gorky 17	Rollenspiel	12/99	Metropolis/Topware Interactive	75	50 Mark	
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose/Hasbro Interactive	84	30 Mark	
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Havas Interactive	84	45 Mark	
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Havas Interactive	92	80 Mark	
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Homeworld	Strategie	11/99	Havas Interactive	85	40 Mark	
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	
Indianer Jones + der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir-Tech	87	40 Mark	
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	
Links LS 1998	Sport	10/97	Access/Eidos Interactive	75	35 Mark	
Mech Commander	Strategie	8/98	Hasbro Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	
Monkey Island 3 Classic	Adventure	1/98	LucasArts/THQ	83	45 Mark	
NBA Live '99	Sport	1/99	EA Sports/Electronic Arts	88	40 Mark	
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	89	40 Mark	
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	
Oddworld: Abe's Exodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	
Outcast	Action-Adventure	9/98	Infogrames	86	40 Mark	
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	Empire Interactive	71	45 Mark	
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Sierra/Havas Interactive	70	25 Mark	
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Havas Interactive	70	40 Mark	
Rouge Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Ineractive	77	40 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic	75	25 Mark	
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts/THQ	78	30 Mark	
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte/ak-tronic	75	20 Mark	
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	
Starcraft – Softprice	Strategie	6/98	Blizzard/Havas Interactive	88	45 Mark	
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-fronic	75	20 Mark	
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos/ak tronic	75	20 Mark	
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos Interactive	75	45 Mark	
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	15 Mark	
Turok 2 Classic	Action	2/99	Acclaim	73	50 Mark	
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	
Warcraft 2 Battlechest	Strategie	1/96	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	Electronic Arts	76	30 Mark	
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Electronic Arts	85	30 Mark	
X - Beyond the Frontier	Action	8/99	THQ	78	50 Mark	
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	

Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Adventure Hall of Fame	1	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
All you can play – Racing Pack	2	Test Drive Off-Road 2, N.I.C.E. 1, Grand Prix Rally, Pod mit Back to Hell, Evil Knievel, PC Rally Racing, Final Racing, Speedboat Attack, D.O.G., Speedrage3	Swing Entertainment	40 Mark	
Blizzard Anthology	3	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	
Five Pack Vol. 1	4	Rally Championship, Carmageddon Civilisation, Earthworm Jim, F-16 Aggressor	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Five Pack Vol. 2	5	Screamer Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Game Gallery Millennium Edition	6	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	
Game Gallery Vol. 1	7	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	
Gold Games 3	8	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	

1 
3 

4 
5 
6 
7 

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Gold Games 4	9	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1	10	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Legenden der Antike	11	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	
Might & Magic Sixpack	12	Might & Magic (Teil 1 bis 6) und diverse Making-of-Videos	Ubi-Soft	50 Mark	
Pepper Pack 3	13	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1	14	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	15	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
The Dome Games	16	Anstoss 2 Gold, Civilisation 2, Mech Commander, Monopoly, N.I.C.E. 2	RTL 2/ THQ	35 Mark	
Tycoon Collection	17	Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe	Microprose/Hasbro Interactive	80 Mark	

8 

9 

12 
14 
15 
16 

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der	14	(0190) 192 464 – 125
Turm von Babel		
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Wars: Episode 1 –	7	(0190) 192 464 – 090
Die dunkle Bedrohung		
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

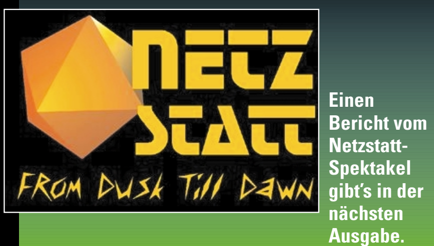
Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000	2	(0190) 192 464 – 900
(ohne Tests + Tipps)		
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

LAN PLAYER

Die ultimative Rechner-Verzierung: Der Duke-Aufkleber freut sich schon auf Ihren freien 5-1/4-Zoll-Schacht.

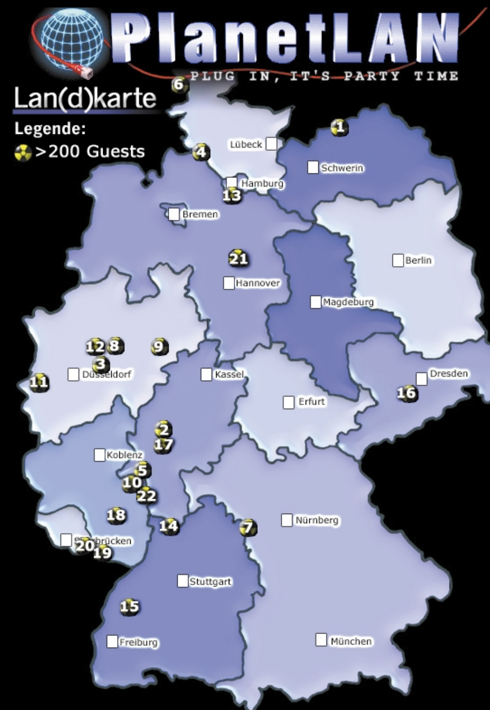
Laut unserer Leserumfrage ist »Duke Nukem Forever« der am meisten erwartete Ego-Shooter. Da haben wir natürlich nicht lange gefackelt, sondern dem coolen Supermacho einen Aufkleber gewidmet. Der ist wie geschaffen für freie 5-1/4-Zoll-Schächte, Monitor-Frontseiten, Kaffeetassen, Mäuse und sonstige Flächen, die ohne den Duke einfach langweilig aussehen.



Einen Bericht vom Netzstatt-Spektakel gibt's in der nächsten Ausgabe.

Wichtige LAN-Party-Termine von Juni bis August 2000

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	07.07.2000	BITWAR	Rostock	400	www.Bitwar.de
2	07.07.2000	Circus Infernus 05/2000	Pohlheim	222	www.circus-infernus.de
3	21.07.2000	XS-Lanparty	Herdecke	250	www.xslan.de
4	21.07.2000	Netrosphere 2	Itzehoe	500	www.netrosphere.de
5	28.07.2000	DarkBreed – bn	Wiesbaden	2000	www.darkbreed.net
6	12.08.2000	Playcon 1	Niebüll	800	www.playcon.de
7	18.08.2000	project lan	Bad Windsheim	300	www.project-lan.de
8	18.08.2000	JOYRIDE 2	Kamen	600	www.cyberdive-lanparty.de
9	18.08.2000	NSN Version 1.0	Paderborn-Salzkotten	350	www.nsn-hq.de
10	18.08.2000	Circus Infernus	Mainz-Finten	222	www.circus-infernus.de
11	18.08.2000	BattleDome	Amern (Schwalmtal)	600	www.battledome.de
12	01.09.2000	DCC-Netzwerksession	Waltrop	300	www.dcc2000.de
13	01.09.2000	PlaNET iNSOMNiA 8	Seevetal (Hittfeld)	405	www.planet-insomnia.de
14	08.09.2000	From Dusktill D@wn I	Mörlenbach	250	http://fdtd2k.virtualave.net
15	15.09.2000	Circus Infernus 06/2000	Appenweier	222	www.circus-infernus.de
16	15.09.2000	Lan-Conference	Dresden	1000	www.lan-conference.de
17	29.09.2000	gamers-world.de II	Hungen/Gießen	250	www.gamers-world.de
18	06.10.2000	Mega-Matrix-Party	Rockenhausen	400	www.cck-online.de
19	06.10.2000	FragNight	Homburg	300	www.fragnight.de
20	13.10.2000	MilleniumLan	Schiffweiler	500	www.MilleniumLan.de
21	27.10.2000	END of DAYS	Celle	450	www.project-gameweb.de
22	03.11.2000	MilLANnium 2000 – #2	Rüsselsheim	450	www.millannium.de



Auf einen Blick sehen Sie hier alle wichtigen LAN-Partys, die in ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte mit allen größeren Partys gibt es unter www.planetlan.de

Lan-Inferno

Am ersten Juli wurde in Berlin der große Netzstatt-Event ausgetragen. Nach haufenweise (20) Vorrunden fand dort schließlich das »Half-Life: Opposing Force«-Finale statt. In der nächsten Ausgabe berichten wir ausführlich über das große Spektakel, da das Finale zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht ausgetragen war. Insgesamt gab es Preise im Wert von über 30 000 Mark einzusacken. Außerdem fand eine »Half-Life: Counterstrike«-Meisterschaft statt, bei der jeder Spieler in einem aus fünf Leuten bestehenden Team an den Start ging. Einen Vorteil konnte sich bei den Turnieren übrigens niemand verschaffen, da alle Rechner von den Netzstatt-Jungs gestellt wurden. Gespielt wurde wegen der USK-Einschränkung übrigens mit der deutschen Half-Life-Version. Jetzt wissen wir endlich, wofür eine deutsche Version eigentlich da ist. Grins. Ausführlich wird Ihnen unser Berlin-Korrespondent Alex Brante im nächsten Monat von dem Shooter-Spektakel berichten. **(jr)**



Falls an dieser Stelle der PC Player der hier abgebildete Aufkleber fehlt, wenden Sie sich bitte an die Redaktion.

Eine Gewerkschaft für die LAN-Partys?

Ordnung ins Chaos. Die großen LAN-Party-Betreiber einigen sich auf einen Dachverband.

Frankfurt, DDLV Verbandszentrale. Jede Menge Reporter drängen sich in der Presse-Saal der »Dachorganisation Deutscher LAN-Party Veranstalter« (DDLV) und warten gespannt auf den DDLV-Vorstand und dessen Bericht über die Entwicklung der LAN-Party-Szene in den letzten sechs Monaten.

Zusätzlich soll das Ergebnis einer Untersuchung präsentiert werden, die der DDLV für mehrere Millionen Mark in Auftrag gegeben hat. Mit der Langzeitstudie soll endgültig bewiesen werden, dass Computerspiele die Intelligenz fördern und Gewaltbereitschaft abbauen. Noch ist das alles Zukunftsmusik, aber ein erster Schritt in diese Richtung ist bereits getan. Am 22. April trafen sich in Bochum etwa 100 LAN-Party-Veranstalter aus ganz Deutschland zu einer gemeinsamen Versammlung, die von PlanetLAN und dem Verein Virtual FUN e.V. organisiert wurde.

Ein Vorstand muss her

Dabei einigten sich die LAN-Party- und Netzwerk-Experten – nach intensiven Debatten über die Vor- und Nachteile – auf die gemeinsame Gründung der »DDLV«. Auf einer abschließenden Sitzung wurden Aufgaben, Ziele wie Satzungsfragen umrissen, und schließlich ein mehrköpfiger Vorstand (siehe Foto) gewählt. Dieses Ereignis liegt mehrere Wochen zurück. Grund genug, sich DDLV-Geschäftsführer Wilfried Henkel in einem Interview vorzuknöpfen. **(Michael Wegner/jr)**



Die Wahl des Vorstandes der Dachorganisation deutscher LAN-Party-Veranstalter.

Interview mit Wilfried Henkel

PC Player: Was ist seit der Gründung passiert?

Henkel: Neben der unvermeidlichen bürokratischen Abwicklung hat der DDLV-Vorstand umfangreiche Aktivitäten entfaltet. So sind abrufbare Kontakte zu Locations und Sponsoren entstanden, die von den Mitgliedern genutzt werden können. Ein sehr großes Projekt, bei dem mehrere Veranstalter eingebunden werden, ist für den Herbst 2000 geplant.

PC Player: Warum sollte ein Veranstalter DDLV-Mitglied werden?

Henkel: Welches der größere Vorteil ist, vermag ich im Moment noch nicht zu werten. Ist es die Vertretung der Öffentlichkeit gegenüber, sind es die von uns angebotenen Organisationshilfen oder die Vermittlung von Sponsoren und Equipment? Die Wertung wird die Zukunft zeigen.

PC Player: Was macht den DDLV für Firmen interessant?

Henkel: Die Firmen haben natürlich ein großes Interesse daran, Ihren eigenen Verwaltungsaufwand in Sachen Sponsoring so gering wie möglich halten. Sie müssen also beispielsweise nicht nur für 10 000 Mark Material locker machen, sondern auch noch ein paar Tausender für die Verwaltung und den Transport dieser Sponsorenmittel aufwenden. Wenn wir die Firmen in diesem Punkt entlasten, erhöhen sie ihre Zuwendung.

PC Player: Haben auch »normale« Spieler etwas vom DDLV?

Henkel: Natürlich schlagen sich die ganzen Aspekte auch auf die Party-Teilnehmer nieder. Die Spieler werden eben nicht mehr als die üblichen Psychos dargestellt, sondern als das was sie wirklich sind: Menschen wie Du und ich. Aber auch im materiellen Bereich profitiert jeder einzelne Spieler, denn die Veranstaltungen werden technisch sicherer, zahlreicher und komfortabler. Außerdem wird es zukünftig mehr Sachpreise geben und wir sorgen dafür, dass sich die Eintrittspreise nicht in astronomische Höhen schrauben.



Wilfried Henkel wurde zum Geschäftsführer des DDLV gewählt.

PC Player: Wie sieht der DDLV die Entwicklung der LAN-Party-Szene?

Henkel: Wie beim Fußball – keine Bundesliga ohne Kreisklasse und Freizeitkicker. Alle Varianten der LAN-Partys haben ihre Daseinsberechtigung. Und sie werden sich weiter ausbreiten.

Nur nicht aufhören ...



Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit einer Palette (24 Dosen) des Power Drinks. Senden Sie Ihre Teilnahmekarte an die folgende Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Flying Horse Aktion
8/2000
Rosenheimer Str.145h
81671 München



Mitarbeiter des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 3. Juli 2000.

PC PLAYER

HARDWARE

Napster, Gnutella und die Folgen



Wer Napster nicht kennt, der verbrachte die letzten zwölf Monate entweder hinter schwedischen Gardinen oder hatte einfach keinen Internet-Zugang. Die Rede ist von der derzeit berüchtigtsten Ansammlung an Programmierzeilen. Das gerade einmal 1,5 MByte winzige Tool ermöglicht den freizügigen Austausch von Musikdateien mit der Endung .mp3. (Ja, ja, was erzählt der uns denn da ... das wissen wir doch schon lange.) Na gut, aber haben Sie sich schon mal über die weitere Entwicklung Gedanken gemacht? Logisch, dass da neben selbst hergestellten MP3-Dateien auch jede Menge sonstiges Material die Runde macht. Zwar haben die Napster-Programmierer permanent eine Klage am Hals – dennoch gibt es die Software bis heute zum freien Download (Grund: da Napster lediglich dafür sorgt, dass zwischen zwei Rechnern eine Direktverbindung zum Austausch der Daten zu Stande kommt, ist das Programm selbst am Kopier-Prozess nicht beteiligt.) Doch wer meint, mit Napster sei bereits das Ende der Fahnenstange erreicht, der irrt. Denn das war erst der Anfang einer Entwicklung, die mit dem Programm »Gnutella« bereits in die zweite Generation schreitet. Gnutella ist ebenfalls eines dieser Winz-Programme, deren Potenzial sich erst beim zweiten Hinsehen aufdeckt. Während Napster MP3-Dateien austauscht (und das sind schon enorm viele), ermöglicht Gnutella den Austausch aller Dateien. Sehr flexibel ist das Programm allerdings noch nicht. Insbesondere die Suchfunktion lässt zu wünschen übrig. So, und nun spulen wir einmal fünf Jahre in die Zukunft. Das Internet durchdringt beinahe jedes elektronische Gerät. Der Walkman ist per Bluetooth-Technik mit dem Handy verbunden, welches über eine Flatrate am Netz hängt. Und nun stellen Sie sich ein etwas intelligenteres Programm als Napster vor, das MP3-Dateien nicht mehr nur herunterlädt, sondern gleich vom entfernten Rechner aus abspielt. Klingelts? Und das modernere Gnutella-Programm beamt mal eben die Harald-Schmidt-Show von gestern Abend auf den Bildschirm. Ha!

»Napster ist erst der Anfang einer Entwicklung, die mit Gnutella bereits in die zweite Generation schreitet.«



Erst der Anfang einer Welle: Napster und Gnutella.

HARDWARENEWS

■ Hilfe, der Trackball kommt zurück ■ NeueMatrox-Karte
■ Offizelle Detonator-2-Treiber ...

DIE RÜCKKEHR DES TRACKBALLS

Microsoft lässt nicht locker. Nach dem Erfolg der IntelliEye-Mäuse schieben die Redmonder zwei neue Trackball-Geräte mit ähnlicher Technologie hinterher. Die Kugel des **Trackball Explorer** bedienen Sie per Zeigefinger, während der **Trackball Optical** mit dem Daumen angeschubst wird. Die optische Abtastung verspricht einen geringen Verschleiß. Außer dem Ball sind in beiden Geräten jeweils fünf Tasten und ein Mausrad integriert. Beide Modelle sind PS/2- und USB-kompatibel. Ab Oktober lässt Microsoft die zwei Nager aus den Entwickler-Käfigen.



Trackbälle sind wieder in. Microsoft stellt im Oktober den Trackball Optical (links) und den Trackball Explorer (rechts) vor.

Matrox Millennium G450

Die neue Millennium-Grafikkarte wird den **G450-Chip** (eine Weiterentwicklung des G400-Chips) tragen. An Speicher wurden der Platine 32 MByte DDR-RAM gegönnt. Die Speicherschnittstelle ist hingegen nur 64 statt 128 Bit breit ausgefallen. Weitere Details: 360 MHz RAMDAC, TV-Out, DVI-Ausgang zum Anschluss von Flachbildschirmen. Die Retail-Version ist ab August erhältlich und kostet anfangs 419 Mark.



Ab August im Handel: die Matrox G450 mit DVI-Anschluss.

DETONATOR 2

Seit kurzem können die offiziellen Detonator-2-Treiber von der NVIDIA Webseiteheruntergeladen werden (www.nvidia.com). Schon vor der Ankündigung geisterten die Treiber in der **Version 5.22** durchs Internet. Der Detonator 2 unterstützt alle wichtigen NVIDIA-Karten (TNT, TNT2, GeForce 256, Quadro, GeForce 2 GTS). Neue Eigenschaften sind FSAA, höhere OpenGL- und Direct3D-Leistung und die DXTC/S3TC-Texturkompression.



Die offiziellen Detonator-2-Treiber in der Version 5.22 sind da.

ULTRA ATA/100 ANGEKÜNDIGT



Ultra ATA 100 löst in Bälde Ultra ATA/66 ab.

Der Festplattenhersteller Quantum kündigte den neuen Standard **Ultra ATA/100** an, der den '98 eingeführten Ultra ATA/66-Typus ablösen soll. Während dieser die Daten noch mit 66 MByte pro Sekunde übertrug, legt Quantum mit zusätzlichen 34 MByte pro Sekunde noch eins drauf. Zum Anschluss der Festplatten an die Mainboards ist (wie bei Ultra ATA/66) ein **80-poliges** Flachbandkabel notwendig. Abgelöst wird Ultra ATA/100 später durch »Serial ATA«, das aus einer Kooperation von Intel, Dell, IBM, Maxtor, Seagate und Quantum entsteht.

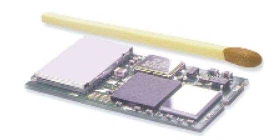
BRANDNEUER POWERVR-CHIP

Auf der Computex-Messe kündigte STMicroelectronics kürzlich den neuen PowerVR-Chip an. Der **Kyro** getaufte 3D-Beschleuniger greift anfangs auf 32 MByte RAM zu und ist wie die neueren Voodoo-Karten in der Lage, das Full-Screen-Anti-Aliasing sowohl zwei, als auch vier Mal darzustellen. Als bedeutende Eigenschaft stellt STMicroelectronics das **Tile Based Rendering** in den Vordergrund, das eine gleich bleibende Frame-Rate bei gesteigerter Komplexität ermöglicht. Hauptsächlich sollen mit der Kyro-Architektur Speicher- und Bandbreiten-Engpässe vermieden werden. Weitere Eigenschaften sind 32 Bit-Rendering, Direct3D-Bump-Mapping und 8-Layer-Multitexturing (ermöglicht mehrere Texturebenen). Verfügbarkeit: zweites Quartal. Preis: ca. 450 Mark. www.kyro.st.com



Sollen noch in diesem Quartal erscheinen: Grafikkarten mit dem Kyro-Chip.

Bluetooth für Windows



Ein von Ericsson entwickelter Bluetooth-Chip.

Bluetooth ist ein von IBM, Toshiba und Ericsson entwickelter Standard, der die **kabellose Kommunikation** von Geräten untereinander ermöglicht. Die Funk-Technik ist für Reichweiten bis **100 Meter** ausgelegt und soll nun auch in die Windows-Betriebssysteme 98 und 2000 eingebaut werden. Intel entwickelt derweil Bluetooth-taugliche Hard- und Software, die noch in diesem Jahr vorgestellt werden soll. Laut Siemens wird ein Bluetooth-Handy zu Beginn etwa 400 Mark teurer als ein Modell mit Infrarot-Schnittstelle sein.

15 000 UMDREHUNGEN PRO MINUTE

Seagate stellt als erster Hersteller eine Festplatte mit 15 000 Umdrehungen pro Minute vor. Die **Seagate Cheetah X15** (ST318451LW) getaufte Platte wird an einen SCSI-Controller angeschlossen und verfügt über einen 4 MByte großen Cache. Eine besondere High-End-Version mit 16 MByte Cache soll folgen. Vor zehn Jahren führte Seagate 5400 U/Min ein, vier Jahre später waren es 7200 U/Min und '96 wurden 10 000 U/Min erreicht. Vor zwei Jahren stellte Hitachi dann Laufwerke mit 12 000 U/Min vor.



Mit eingebautem Schleudersitz: die Seagate Cheetah X15.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen



1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis: 440 Mark** **Test in: 5/2000**
2. Creative Four Point Surround FPS 2000 Digital **Ca. Preis: 320 Mark** **Test in: 5/2000**
3. Labtec APX-4620 **Ca. Preis: 350 Mark** **Test in: 2/1999 (86 Punkte)**

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/1999 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A04SZ **Ca. Preis: 260 Mark** **Test in: –**
2. Aopen DVD1040-Pro **Ca. Preis: 290 Mark** **Test in: –**
3. LG DRD-8080B **Ca. Preis: 250 Mark** **Test in: –**

PREIS TIPP
Toshiba SD-M1302
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

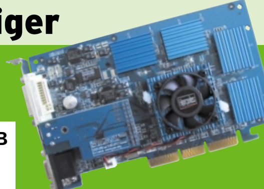
Monitor



1. Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll) **Ca. Preis: 950 Mark** **Test in: 4/2000 (87 Punkte)**
2. Liyama Vision Master 451 (19 Zoll) **Ca. Preis: 1000 Mark** **Test in: 4/2000 (85 Punkte)**
3. Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll) **Ca. Preis: 1000 Mark** **Test in: 4/2000 (81 Punkte)**

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

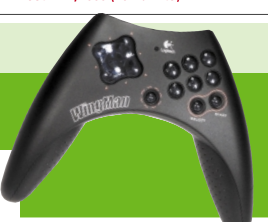
2D/3D-Beschleuniger



1. Hercules 3D Prophet GTS 2 64 MB **Ca. Preis: 1000 Mark** **Test in: dieser Ausgabe**
2. Hercules 3D Prophet GTS 2 32 MB **Ca. Preis: 850 Mark** **Test in: dieser Ausgabe**
3. ASUS AGP-V7700 **Ca. Preis: 750 Mark** **Test in: dieser Ausgabe**

PREIS TIPP
3Dfx Voodoo3-3000
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 4/2000 (78 Punkte)

Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad **Ca. Preis: 50 Mark** **Test in: 11/1999 (85 Punkte)**
2. Microsoft Sidewinder Gamepad **Ca. Preis: 70 Mark** **Test in: 11/1999 (81 Punkte)**
3. Interact HammerHead FX **Ca. Preis: 100 Mark** **Test in: 1/2000 (81 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/1999 (85 Punkte)

Joystick



1. Microsoft Sidewinder Precision Pro **Ca. Preis: 120 Mark** **Test in: 9/1999 (86 Punkte)**
2. Gravis Xterminator Dual Control **Ca. Preis: 100 Mark** **Test in: 7/2000**
3. Thrustmaster Top Gun Platinum **Ca. Preis: 90 Mark** **Test in: 9/1999 (80 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte



1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis: 450 Mark** **Test in: 5/2000 (90 Punkte)**
2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis: 140 Mark** **Test in: 5/2000 (85 Punkte)**
3. Videologic Sonic Vortex 2 **Ca. Preis: 160 Mark** **Test in: 5/2000 (75 Punkte)**

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1. Saitec R4 Force Wheel **Ca. Preis: 400 Mark** **Test in: 5/1999 (87 Punkte)**
2. Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel **Ca. Preis: 300 Mark** **Test in: –**
3. Logitech Wingman Formula Force **Ca. Preis: 400 Mark** **Test in: 5/1999 (72 Punkte)**

PREIS TIPP
Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)

Maus



1. Microsoft IntelliMouse Explorer **Ca. Preis: 130 Mark** **Test in: 6/2000 (88 Punkte)**
2. Microsoft IntelliMouse Optical **Ca. Preis: 110 Mark** **Test in: 6/2000 (88 Punkte)**
3. Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye **Ca. Preis: 110 Mark** **Test in: 6/2000 (87 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

Lenkrad



1. Thrustmaster NASCAR Pro Digital **Ca. Preis: 200 Mark** **Test in: 2/2000 (88 Punkte)**
2. Saitek R4 Racing Wheel **Ca. Preis: 180 Mark** **Test in: 10/1999 (83 Punkte)**
3. Fanatec Le Mans **Ca. Preis: 150 Mark** **Test in: 10/1999 (82 Punkte)**

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

SPEED LINK USB-SCOOTER



In Zeiten der IntelliEye-Mäuse führen normale Nager, wie der »USB-Scooter« kein leichtes Leben. Bei ihm handelt es sich um eine altbewährte Maus mit einer massiven Hartgummi-Kugel, die dem ganzen Gerät ein höheres Gewicht verleiht. Ganze drei Tasten spendierte Interact dem Nager, der sich zur Gattung des Speed-Link-Labels zählt. Eine vierte oder fünfte Funktion vermissen wir genauso wie ein Mausrad, das mittlerweile eigentlich zur Standardausstattung gehören sollte. Dafür macht das Mäuschen die Mängel in der Ausstattung durch ein schickes Design wieder halbwegs wett. Die Unterseite ziert ein dunkelgrüner Boden, die Oberseite ist in transparentem Weiß gehalten. Und wenn man schon die technischen Mängel unter den Teppich kehrt, dann gleich richtig: Das Kabel ist kein gewöhnliches, sondern eines mit silberner Oberfläche – was uns natürlich schwer beeindruckt.

Fazit
Ohne Rückgrat, sprich Mausrad, spielt es sich nur halb so gut. Einige wenige Spieler werden jetzt sagen: Aber meine Maus hat auch kein Rad und ich bin trotzdem zufrieden damit. Na gut, gewonnen. Aber ein Großteil der Spieler ist mit Rad und eventuell zusätzlicher Buttons zufriedener. IntelliEye-Fans bleiben bei Ihren Laser-Mäusen – der Rest mit Uralt-Maus sollte vor dem eventuellen Kauf den USB-Scooter einmal probeschubsen. **(jr)**
www.interact-acc.com

WERTUNG SPEED LINK USB-SCOOTER
ca. 30 Mark ■ Maus

PRO
▲ USB-ANSCHLUSS
▲ TRANSPARENTES DESIGN

CONTRA
▼ KEIN MAUSRAD
▼ NUR DREI FUNKTIONEN

PC PLAYER SPIELSPASS **64**

KENSINGTON MOUSE WORKS

Zwar besitzt die MouseWorks wie andere Mäuse neueren Datums ein Mausrad und vier Tasten, doch sind letztere sehr eigenwillig platziert worden. Der Daumen, der Zeige- Mittel- und Ringfinger liegen beim Anfassen jeweils auf einer Taste. Die Technik ist nicht IntelliEye-basiert, sondern verwendet einen gewöhnlichen Mausball. An Treibern legt Kensington eine umfangreiche Software bei, mit der Sie jedem Button eine Funktion zuweisen können. Dennoch ist die Software alles andere als ausgereift. Selbst nach der Deinstallation der Treiber werden die Einstellungen beibehalten.

Fazit
Die Mouse-Works wird von ein paar gravierenden Mankos geplagt. Die Tasten sind zwar angenehm groß, doch haben Sie einen zu schweren Druckpunkt. **(jr)**
www.kensington.com

WERTUNG KENSINGTON MOUSE WORKS
ca. 70 Mark ■ Maus

PRO
▲ GRIFFIGES MAUSRAD

CONTRA
▼ SCHLECHTER BUTTON-DRUCKPUNKT
▼ MÄNGEL IN DER ERGONOMIE
▼ UNAUSGEREIFTE TREIBER

PC PLAYER SPIELSPASS **42**





WERTUNG INTERACT SL-5200
ca. 130 Mark ■ Lautsprecher

PRO
▲ STARKER BASS
▲ BASSREGLER AM SATELLITEN

CONTRA
▼ EXTERNES NETZTEIL
▼ SCHWACHE SATELLITEN

PC PLAYER SPIELSPASS **72**

INTERACT SL-8200

In der letzten Ausgabe noch in den News – heute schon im Test: Die neuen SL-8200-Lautsprecher von Interact. Das Set setzt sich aus einem Subwoofer und zwei Satelliten inklusive Kabelsalat zusammen. An der Vorderseite des rechten Satelliten finden Sie einen Regler für die Lautstärke und einen für den Bass. Hier hätte ein Balance- und Höhenregler zusätzliche Pluspunkte geerntet. Immerhin ist der Bass-Regler an einem Satelliten angebracht – selbst bei viel teureren Systemen sitzt dieser Regler oft noch direkt am Subwoofer, was nervige Kriechgänge zur Folge hat. Das Netzteil ist leider extern – für einen Einbau hat es wohl auf Grund der kleinen Abmessungen (90x180x125 mm, Subwoofer: 160x250x230 mm) nicht gereicht. Dadurch entsteht natürlich zusätzlicher Kabelsalat. Die Verbindungskabel sind bis auf das Anschlusskabel von der Soundkarte zum rechten Speaker (nur 124 cm) lang genug ausgefallen. (Subwoofer zu Satellit: 165cm, Satellit zu Satellit: 133cm).

Fazit
Der Klang geht zunächst in Ordnung. Insbesondere der Bass gibt sein Bestes und brummelt munter vor sich hin. Hört man hingegen etwas genauer hin, dann wird schnell klar, dass die beiden Satelliten doch etwas schwach auf der Brust sind. Während der Bass bei voller Lautstärke kräftig ausschlägt, gehen die kleinen Lautsprecher etwas unter. Natürlich lässt sich das Zusammenspiel auf eine harmonierende Ebene bringen, doch bei nahezu voller Lautstärke sind stärkere Satelliten notwendig. **(jr)**
www.interact-europe.de

KENSINGTON TURBO BALL

Ein Trackball kommt selten allein. Nachdem Kensington mit diesem Modell nach längerer Trackball-Durststrecke wieder ein solches Modell vorstellt, schickt auch Microsoft ab Oktober ein paar neue »umgedrehte Mäuse« ins Rennen. Doch zurück zum »TurboBall«. Der ist recht groß und lässt die Hand durch seine ergonomische Höhe angenehm ruhen. Der Ball selbst ist ebenfalls sehr monströs und lässt sich mit Zeige-, Mittel- und Ringfinger bedienen. Die vier Buttons haben einen ordentlichen Druckpunkt. Ebenfalls mit von der Partie ist ein Scrollrad, das jedoch hinter dem Ball sitzt. Wird dieses bedient, dann muss die Hand ein Stück wandern.

Fazit

Vorsicht: Wenn Sie ein alter Spiele-Hase sind und noch nie einen Trackball in den Händen gehalten haben, dann raten wir wegen der langen Eingewöhnungsphase davon ab. Trackball-Fans hingegen bekommen damit ein ordentliches Gerät, dessen Scrollrad jedoch an der falschen Stelle sitzt. Der große Ball dürfte zudem etwas griffiger sein. **(jr)**

www.kensington.com

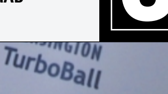


WERTUNG SPEED LINK USB-SCOOTER
ca. 130 Mark ■ Trackball

PRO
▲ TOLLE ERGONOMIE
▲ GUTER BUTTON-DRUCKPUNKT

CONTRA
▼ DEPLATZIERTES SCROLLRAD
▼ TRAURIGE TREIBER

PC PLAYER SPIELSPASS **69**





WERTUNG INTERACT MORAYPAD TOCH EDITION
ca. 35 Mark ■ Gamepad

PRO
▲ FAIRER PREIS
▲ GRIFFIGE OBERFLÄCHE
▲ KLEINES PAD

CONTRA
▼ SCHWERGÄNGIGE BUTTONS

PC PLAYER SPIELSPASS **73**

INTERACT MORAYPAD TOUCH EDITION

Tataaa. Ein neues Simpelpad zum einmaligen und noch nie dagewesenen Sonderpreis stellt Interact mit dem »Moraypad« vor. Am besten Sie notieren sich vor dem Kauf den Produktnamen, sonst reserviert Ihnen der Verkäufer am Ende ein Moorbad. Zur Sache: Meistens assoziiert man mit einem günstigen Zubehör gleichzeitig ein paar zunächst verborgene Einschränkungen. So



auch beim Moraypad. Das ist zum einen wegen des läppischen Preises von 35 Mark und zum anderen wegen der eigenwilligen Oberfläche schon eine Empfehlung wert. Die kuschelige Ummantelung ist wirklich gelungen. Doch nun zum verborgenen Manko: Die Buttons streifen beim Drücken nämlich die griffige Oberfläche, wodurch die Knöpfe etwas langsamer als erwartet eine Funktion hervorrufen. An sonstigen Funktionen integrierte Interact einen Autofire-Schalter, zwei Front-Buttons und das digitale Steuerkreuz.

Fazit

Insgesamt ein gelungenes Pad, das aber wegen der etwas schwergängigen sechs Haupt-Knöpfe in den Punkten absackt. Die restliche Ausstattung geht in Ordnung. Insbesondere die griffige Form schaufelt Sympathiepunkte. **(jr)**

www.interact-europe.de

GENIUS MAXFIRE G-09D

Was bei Konsolen-Gamepads in der Regel häufig vorkommt, ist bei PC-Gamepads eher die Ausnahme. Die Rede ist vom Rumble-Effekt, der die Spielzeit mit einem Pad etwas abwechslungsreicher werden lässt. Die Anzahl der Rumble-Funktionen ist mit fünf verschiedenen Arten aber doch arg begrenzt. Na gut, Hauptsache irgendein Effekt. Da die Rüttelei ohne eine besondere Stromversorgung nicht in die Gänge kommt, spendierte man dem »MaxFire« ein externes Netzteil. Das wird zum Glück nicht an das Gamepad selbst, sondern an den Gameport-Stecker gestöpselt. Zusätzlicher Kabelsalat auf dem Schreibtisch bleibt Ihnen somit erspart. Sechs Knöpfe prangen an der rechten Oberseite während auf der linken Hälfte ein digitaler Knüppel, ein digitales 8-Wege-Steuerkreuz und ein analoges Seitenruder (kann auch als Mini-Lenkrad verwendet werden) integriert wurde.



Fazit

Die Form wirkt recht klobig. Doch hat man sich daran recht schnell gewöhnt. Eher lästig wirkt aber das zweite Paar der Front-Buttons an der Vorderseite des Gehäuses. Das besitzt einen viel zu niedrigen Druckpunkt und braucht eigentlich nur angehustet werden, damit die Funktion ausgeführt wird. **(jr)**

www.genius.kye.de



WERTUNG GENIUS MAX FIRE G-09D
ca. 70 Mark ■ Gamepad

PRO
▲ ZWEI ANALOGE KONTROLLEN
▲ GANZE ZEHN BUTTONS

CONTRA
▼ MÄßIGE ERGONOMIE
▼ UNAUSGEREIFTE FRONT-KNÖPFE

PC PLAYER SPIELSPASS **75**

BEST OF LENKRAD

Kleiner Service für Sie: Unsere Lieblings-Lenkräder im Überblick.



Die Firma Thrustmaster wurde von Guillemot aufgekauft, das Label aber existiert noch. Kein Wunder, einen so guten Leumund lässt man nicht einfach verschwinden. Mit dem »Pro Digital« werden lieb gewonnene Traditionen gewahrt. Die Basis ist sehr breit und lässt sich mit zwei Klammern bombensicher an jedem Tisch befestigen. Dank des niedrigen Aufbaus befindet sich das Rad in angenehmer Höhe.
An der Ausstattung wurde kaum gespart. Am stabilen Hartgummirad befinden sich zwei ebenso solide Schaltwippen, rechts daneben ein Schaltknüppel. Da lässt es sich verschmerzen, dass es nur vier gut zu erreichende Knöpfe in der Mitte gibt. Die Pedale stehen sehr hoch und verlangen den Fußgelenken eine starke Beugung ab. Das macht aber wenig; da sie rutschfest angebracht und groß sind, kann man sie etwas weiter als normal vor sich platzieren und dann problemlos fahren.

Fazit
Man muss die Schwächen des Pro Digital mit der Lupe suchen. In punkto Stabilität, Ergonomie und Verarbeitung macht ihm so schnell keiner was vor. Dass es nur einen USB-Anschluss gibt, stört nicht, dieser Port gehört inzwischen zum Standard. **(uh)**
www.thrustmaster.com

WERTUNG THRUSTMASTER NASCAR PRO DIGITAL
ca. 200 Mark ■ Lenkrad

PRO
▲ MASSIV UND STABIL
▲ SCHALTKNÜPPEL UND SCHALTWIPPEN

CONTRA
▼ LEDIGLICH USB-ANSCHLUSS
▼ PEDALE STEHEN ARG HOCH

PC PLAYER SPIELSPASS **88**

SAITEK R4 RACING WHEEL

Eine alte Rennfahrer-Weisheit sagt: »Wo ein Saitek knarzt, da lass Dich nieder. Nur schlechte Menschen finden diese bieder.« Die gewaltigen Saitek-Lenkräder sind keine Schönheiten, aber sie stehen für Individualität, Ideenreichtum und Langlebigkeit. So hat das »R4 Racing Wheel« zum Beispiel kein rundes, sondern ein ovales Lenkrad. Aber achten Sie mal drauf: In der Formel 1 ist die Form fast gleich. Immer noch ein Unikum ist der mitgelieferte Inbusschlüssel, mit dem Sie den Widerstand von Gas- und Bremspedal nach Belieben regulieren können. Die Pedale selber wirken schlicht, sind aber völlig ausreichend und bieten den Füßen eine entspannte Lage. Nachteilig ist die Anzahl von nur zwei Knöpfen, da es aber neben einem Schaltknüppel noch Schaltwippen gibt, lassen sich die wichtigsten Funktionen der meisten Spiele noch auf das Lenkrad legen.

Fazit
Das große Saitek ist für Leute, die nicht auf Schönheit achten, sondern auf Funktionalität. Weitere Angaben finden Sie übrigens in der Beschreibung des »R4 Force Wheel«. **(uh)**
www.saitek.de

WERTUNG SAITEK R4 RACING WHEEL
ca. 200 Mark ■ Lenkrad

PRO
▲ SEHR FUNKTIONAL
▲ UNGEWÖHNLICHES DESIGN

CONTRA
▼ KLOBIG
▼ ZU WENIG KNÖPFE

PC PLAYER **83**





WERTUNG MAD CATZ ANDRETTI RACING WHEEL
ca. 150 Mark ■ Lenkrad

PRO
▲ STABIL
▲ GÜNSTIG

CONTRA
▼ PEDALE NICHT OPTIMAL
▼ WIRKT NICHT SEHR EDEL

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

MAD CATZ ANDRETTI RACING WHEEL

Der kleine, amerikanische Hersteller Mad Catz hat kaum Fehler gemacht. Das Plastik-Gehäuse macht einen billigen Eindruck, hält den Belastungen des Rennfahreralltags aber allemal stand. Beim Aufbau hat man sich an Thrustmaster-Produkten orientiert, wie der Kenner sofort erkennt: Zwei stabile Seitklammern befestigen den Körper zwar nicht schnell, aber zuverlässig am Tisch. Außerdem ist die Grundform ähnlich. Die Instrument-Peripherie geht neue Wege. Rechts auf dem Rad befinden sich zwei kleine Plastikknöpfe, links ein Coolie-Hat, hinten abermals zwei Knöpfe, die sehr gut zu erreichen sind. Zusammen mit dem Schaltknüppel werden so alle Ansprüche befriedigt.

Fazit
Einsteiger sollten sich dieses Lenkrad genau anschauen, sofern sie es erhalten können. Es ist kaum schlechter, aber deutlich billiger als die Sptzenprodukte. Lediglich die mittelmäßigen Pedale (wackliger Stand) trüben den ansonsten guten Eindruck. **(uh)**
www.madcatz.com

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Nicht überall wo Ferrari draufsteht, ist auch was Tolles drin. In diesem Fall aber dürfen wir nicht klagen. Das »Racing Wheel« besticht nämlich nicht nur durch seine Ferrari-Lizenz, die sich in einem springenden Pferd in der Mitte des Rades und einem etwas wirren Verpackungsdesign äußert. Das Rad ist sehr kompakt und erinnert an das Microsoft-Lenkrad, von dem auch die Befestigungsmethode per Mittelklammer abgekupfert wurde. Die Befestigung ist aber einen Hauch besser, da noch zusätzlich kleine Saugnäpfe angebracht sind. Es gibt zwar nur zwei Knöpfe, aber dafür auch gleich zwei Coolie-Hats und zwei Schaltwippen (analog und digital) sowie einen Schalthebel. Das ist ein verdammt anständiges Angebot, wenn auch die Bedienung über Coolie-Hats statt Knöpfe gewöhnungsbedürftig ist. Das größte Manko steckt in den zwei Pedalen. Die sind zu klein und zu ungenau, eine genaue Dosierung wird so unnötig erschwert.

Fazit
Das Microsoft-Rad wurde kopiert und mit einigen Extras versehen, wenn auch knapp verfehlt. Die Pedale sind schwach, Sie können dafür aber auch die analogen Schaltwippen verwenden. Aber ausschlaggebend sind, und das ist bei einem Force-Feedback-Lenkrad natürlich wichtig, die Rütteleffekte, die nicht so stark wie beim Vorbild sind. **(uh)**
www.guillemot.com



WERTUNG GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL ca. 250 Mark ■ Force Feedb. Lenkrad

PRO
▲ GUTE ERGONMIE
▲ VIELE BEDIENELEMENTE

CONTRA
▼ PEDALE UNAUSGEREIFT

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Mit diesem Lenkrad begann die Force-Feedback-Revolution. Oder sollten wir sagen – das Revöltchen? Bis heute hat sich die Technologie nicht richtig durchgesetzt. Dabei hatte Microsoft fast alles richtig gemacht. Der Korpus: stabil und gedrungen. Das Rad: kompakt und anschmiegsam. Die Ergonomie: fast vorbildlich. Sechs übersichtlichen Knöpfe plus eine im Rad eingelassene - und somit fast unzerstörbare - Schaltwippe lassen nur wenig Wünsche offen. Ein Steuerknüppel fehlt allerdings, was in Kurven zu Problemen führt, weil da die Schaltwippen im Rad nicht mehr so gut zu erreichen sind. Größtes und einziges echtes Manko ist jedoch die Befestigungsmethode. Die Schnellspann-Vorrichtung lässt zwar eine blitzartige Befestigung zu, gleichzeitig ist diese aber auch unzureichend. Gerade in Verbindung mit den starken Force-Feedback-Effekten rutscht Ihnen das Rad immer wieder vom Tisch. Selbst ein dazwischengeklemmtes Buch hilft nicht ganz.

Fazit
Vor kurzem erhielt das Microsoft-Wheel ein Facelifting (schickerer Karton, USB-Anschluss). Die Befestigung aber wurde nicht verbessert. Wozu auch, mag man sich gedacht haben, es ist doch das mit Abstand bestverkaufte FF-Lenkrad. Für uns aber ein Grund, es nach wie vor nicht auf den ersten Platz zu setzen. **(uh)**
www.microsoft.com



WERTUNG MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL ca. 300 Mark ■ Force Feedback Lenkrad

PRO
▲ GUTE ERGONOMIE
▲ STARKE RÜTTELEFFEKTE

CONTRA
▼ UNZUREICHENDE BEFESTIGUNG
▼ KEIN SCHALTHEBEL

PC PLAYER SPIELSPASS **84**



WERTUNG SAITEK R4 FORCE WHEEL ca. 400 Mark ■ Force Feedb. Lenkrad

PRO
▲ BOMBENSICHERE BEFESTIGUNG
▲ SEHR ZUVERLÄSSIG

CONTRA
▼ FF-EFFEKTE KÖNNEN STÄRKER SEIN
▼ KLOBIG

PC PLAYER SPIELSPASS **87**

SAITEK R4 FORCE WHEEL

Das Gehäuse des »R4 Racing Wheel« ist bereits so groß, dass es eins zu eins für das »R4 Force Wheel« übernommen werden konnte. Tatsächlich lassen sich die beiden Lenkräder von außen kaum unterscheiden, das Force Wheel ist natürlich um einiges schwerer. Die Force-Feedback-Effekte sind gut, wenn auch nicht so stark wie beim Microsoft-Gerät. Dafür besitzt es aber einen ganz entscheidenden Vorteil: Eine hervorragende Schnellspannklammer, mit der Sie das Rad nicht nur im Handumdrehen, sondern auch so sicher wie die Bank von England anbringen. Da unsere alte Nummer 1, das Thrustmaster-Lenkrad, an Herstellungsproblemen kränkelte und die Produktion deshalb nach der Übernahme von Guillemot eingestellt wurde, ist das Force Wheel unser momentaner Feedback-Favorit.

Fazit
Ähnlich wie sein »kleiner Bruder« besitzt auch das Force Wheel grundsolide Eigenschaften. Schönheitspreise gewinnen das Lenkrad zwar auch diesmal nicht, dafür können Sie sich aber an der vorbildlichen Befestigung und dem durchdachten Design erfreuen. Am Saitek-Fahrer erkennt man den Experten. **(uh)**
www.saitek.de

Sechs neue Grafikkarten im Vergleich



DER GRÖSSENWAHNSINN

Und wieder überrollen uns haufenweise neue Grafikkarten. Wir fühlten allen top-aktuellen Modellen auf den Platinen-Zahn.

Während in den letzten Vergleichstests noch andere Chips (Savage 2000, Savage 4, Rage Fury Pro) auftauchten, so wird die Schlacht diesmal ausschließlich zwischen NVIDIA und 3Dfx ausgetragen. NVIDIAs neueste Schöpfung nennt sich »GeForce 2 GTS«, während bei 3Dfx nach längerer Wartezeit endlich die neue Voodoo-Generation am Start steht.

3Dfx schickt mit der »Voodoo 5-5500« seine erste Voodoo-Karte basierend auf dem VSA-100-Chip ins Rennen. NVIDIA dagegen konzentriert sich auf seine weiterentwickelte GeForce-GPU, die außer dem Per-Pixel-Shading zur besseren Bildqualität keine bahnbrechenden Neuerungen verspricht. Anders sieht das bei 3Dfx aus. Hier wurde endlich mit 32-Bit-Rendering und dem Full-Screen-Anti-Aliasing (Kantenglättung) zur übermächtig gewordenen Konkurrenz aufgeholt. Die Voodoo 5-5500 ist in der Lage, Full-Screen-Anti-Aliasing bei erträglichen Geschwindigkeitseinbußen zu verwenden. GeForce-Karten sind dazu zwar auch in der Lage, doch leidet die Geschwindigkeit darunter erheblich (siehe PC Player 7/2000, Seite 202).

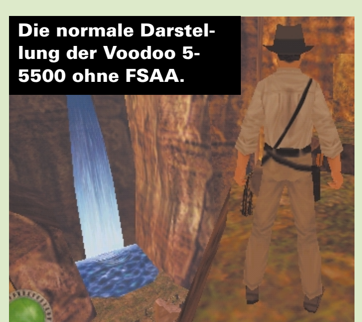
Momentan besteht die GTS-Familie aus zwei Mitgliedern. Das Basis-Modell rechnet mit 32 MByte. Zusätzlich gibt es eine Variante mit 64 MByte, die in diesem Test durch die »Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB« vertreten wird. An 32-MByte-Modellen standen uns die »ASUS AGP-V7700«, die »Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS«, die »Elsa Gladiac GeForce 2 GTS« und die »Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB« zur Verfügung. Jene Karten unterscheiden sich nur in der Ausstattung. Lediglich die 32-MB-Prophet konnte sich in den Benchmarks etwas von den ebenbürtigen Karten distanzieren. Da die hier vorgestellten Karten brandneu und zum Teil extrem schnell sind, sahnten sie beinahe alle den begehrten Gold Player ab. (Wird ab 85 Punkten vergeben). **(jr)**

So haben wir getestet

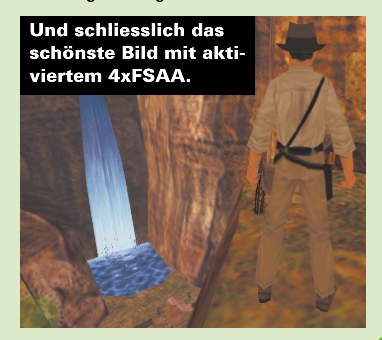
Alle Grafikkarten wurden in einen Rechner mit **Pentium III/700 MHz** und **256 MByte RAM** gestöpselt. Als Betriebssystem benutzten wir selbstverständlich ein jeweils jungfräuliches **Windows 98 SE**.
Als Benchmark-Software verwendeten wir Quake 3 in der Version 1.17, um die **OpenGL**-Leistung zu ermitteln. Den **Direct3D**-Part übernahm 3D Mark 2000 Professional. Dort prüften wir die Karten auf deren Multi-Texturing-Füllrate in MPixel/s und schleusten sie durch den Heli-Benchmark in der Medium- und High-Disziplin. Außerdem schalteten wir dort zum besseren Vergleich die **Transform-and-Lighting**-Beschleunigung ab, um zu sehen, wie sich die GeForce 2 GTS-Grafikkarten ohne diese Eigenschaft schlagen.

Full-Screen-Anti-Aliasing mit der Voodoo 5-5500

Erinnern Sie sich noch an die Full-Screen-Anti-Aliasing-Bilder aus der letzten Ausgabe? Dort wurde nämlich versehentlich das erste Bild nochmal an dritter Position dargestellt. Die Verantwortlichen wurden schon enthauptet – keine Sorge. Hier also nochmal die drei Bilder, welche den Kantenglättungseffekt der Voodoo 5-5500 zeigen. Ganz links sehen Sie ein Bild ohne FSAA, in der Mitte mit 2xFSAA und rechts schliesslich das schönste Bild mit 4xFSAA. Achten Sie insbesondere auf die Begrenzungslinie des Wasserfalls.


Die normale Darstellung der Voodoo 5-5500 ohne FSAA.


Hier dasselbe (minimal bessere) Bild mit aktiviertem 2xFSAA.


Und schliesslich das schönste Bild mit aktiviertem 4xFSAA.

3Dfx Voodoo 5-5500



Nach mehreren Terminverschiebungen von 3Dfx geschehen doch noch Wunder. Wir grapschten uns eine Karte aus den ersten Lieferungen heraus und ließen sie gegen die GTS-Konkurrenz antreten. Die Hauptmerkmale der neuesten Voodoo-Karte sind zwei VSA-100-Chips und das 4x-Anti-Aliasing (siehe Kasten eins weiter oben). Leider kann sich die neueste Voodoo-Karte in punkto Geschwindigkeit nicht mit den GeForce 2 GTS-Karten messen. In der Direct3D-Disziplin ist ihr selbst eine GeForce 256 mit DDR-RAM noch um mehrere Nasenlängen voraus. In Quake 3 sieht es hingegen anders aus. Dort unterliegt die Voodoo 5-5500 nur knapp einer GeForce 256 DDR.

Fazit
Der Sieger nach Geschwindigkeit heißt auch in der jetzigen Grafikkarten-Generation nicht 3Dfx, sondern NVIDIA. Dennoch hat 3Dfx aufgeholt und präsentiert vor allem mit der Kantenglättung eine (insbesondere für Action-Adventure-Spieler) formidable Funktion. Da reicht in Spielen schon eine 1024er-Auflösung, damit es gut aussieht – bei NVIDIA hingegen muss erst noch die Auflösung nach oben geschraubt werden. Nicht nur Geschwindigkeit zählt – auch die Optik macht's aus. 3Dfx hat's endlich kapiert.

WERTUNG 3DFX VOODOO 5-5500 ca. 750 Mark

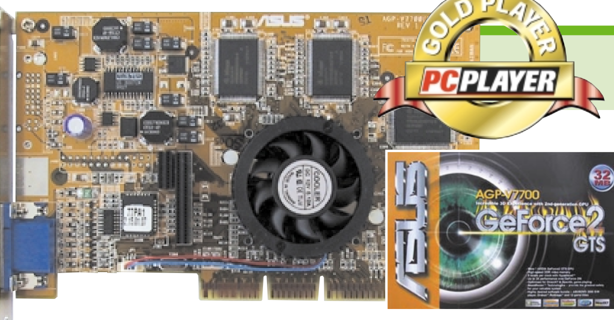
PRO
▲ 4X-KANTENGLÄTTUNG OHNE STARKE GESCHWINDIGKEITSEINBUSSEN
▲ HOHE SPIELE-KOMPATIBILITÄT

CONTRA
▼ DÜRFTE SCHNELLER SEIN

AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	90
LEISTUNG:	80



ASUS AGP-V7700



ASUS schickt vorerst die normale Version seiner GeForce-2-GTS-Karte ins Rennen. Die Deluxe-Version mit TV-Ein- und –Ausgang und 3D-Brille soll noch in diesem Monat folgen. Auch eine Version mit 64 MByte ist nach letzten Informationen in Vorbereitung. Die minimalen Leistungs-Abweichungen der GTS-Karten zeigen sich erst im Benchmark. In einem Spiel bemerkt man den Unterschied nicht. Was bleibt da also anderes übrig, als sich entweder die Karte mit der besten Ausstattung oder dem knackigsten Preis zu holen. ASUS verlangt für seine Platine 750 Mark. Damit ist die V7700 die derzeit günstigste GTS 2 mit 32 MByte. Doch wird es nicht lange dauern, bis die restlichen Hersteller ihre Preise angleichen.

Fazit
Auch die V7700 ist ein typischer GTS 2-Vertreter, der im Leistungsvergleich bei den 32 MB-GTS-Modellen (bis auf den Preis) nicht aus der Rolle fällt. Traumwerte werden unter Direct3D und unter OpenGL erreicht. ASUS-Fans aufgepasst: Bis zur Deluxe-Version dauert's nicht mehr lange. Noch in diesem Monat taucht das mit allen Wassern gewaschene Spitzen-Modell (Deluxe) auf.

WERTUNG ASUS AGP-V7700 ca. 750 Mark

PRO
▲ SCHNELLE KARTE
▲ GÜNSTIGES GTS2-32-MB-MODELL
▲ GUTER TREIBER-SUPPORT

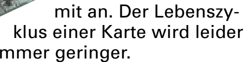
CONTRA
▼ LEISTUNGSEINBRUCH BEI FSAA

AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	90
LEISTUNG:	90



Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS





Zum Glück hat sich Creative dazu entschieden, den Produktnamen etwas zu kürzen. Wir erinnern uns ... Käufer: »Ich hätte gern eine Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro.« Verkäufer: »Wie war das im Mittelteil?« Auch das GTS-Kärtchen von Creative verhält sich so auffällig wie die restlichen 32-MB-GTS-Kollegen. Direct3D-Werte, bei denen man mit der Zunge schnalzt, und eine OpenGL-Leistung, die Bäume ausreißt. Doch Vorsicht: Wenn NVIDIA so weitermacht, dann langen sich die Kunden früher oder später an den Kopf. Kaum ist die GeForce 256 da, schon soll man sich wieder eine neue Generation kaufen? Fragt sich, wie lange die Masse das noch mitmacht. Selbst die Freaks unter den Spielern sehen sich das wohl nicht mehr lange mit an. Der Lebenszyklus einer Karte wird leider immer geringer.

Fazit
Für die Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS gilt dasselbe wie für die restlichen GTS-Vertreter. Übertroffen werden die GTS-Modelle nur von der gleichrangigen (aber schnelleren) Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB.

WERTUNG CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 2 GTS ca. 800 Mark

PRO
- ▲ DIRECT3D- UND OPENGL-HENGST
- ▲ GUTER TREIBERSUPPORT

CONTRA
- ▼ HOHER LEISTUNGSEINBRUCH BEI FSAA

AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	80
LEISTUNG:	90

PC PLAYER SPIELSPASS **86**

Elsa Gladiac GeForce 2 GTS



Bei Elsa durfte man sich bisher immer noch auf eine Überraschung freuen. Der TV-Ausgang blieb diesmal einfach weg. Gut möglich, dass er erst auf einer teureren 64-MB-Variante vorzufinden sein wird. Was bei Elsa immer schon beeindruckt hat, ist der stets gute Treibersupport (auch in fünf Jahren wird es für diese Karte noch einen Treiber geben – wetten?) und die ausführlichen wie übersichtlichen Handbücher. In punkto Leistung befindet sich die Gladiac auf einer Stufe mit den übrigen GTS-Karten mit 32 MByte RAM. Trotz der guten Leistung gibt es an den GTS-Platinen zwei Dinge zu bemängeln. Der Preis ist eben doch für die meisten Spieler viel zu hoch angesiedelt. Und in der Full-Screen-Anti-Aliasing-Disziplin macht der Voodoo-Karte so schnell keine GTS-Karte etwas vor. Für alle High-Speed-Fans: An der GTS führt derzeit kein Weg vorbei. Ob Sie zu einer Elsa, Creative, Hercules oder ASUS-Karte greifen, entscheidet letztendlich der Preis und die gewünschte Ausstattung.

Fazit
An der Elsa-Karte gibt es genauso wenig auszusetzen, wie an allen anderen GTS2-Modellen mit 32 MByte RAM.

WERTUNG ELSA GLADIAC GEFORCE 2 GTS ca. 780 Mark

PRO
- ▲ SEHR GUTE DIRECT3D- UND OPENGL-LEISTUNG

CONTRA
- ▼ UNTERSCHIED ZU EINER GEFORCE 2 DDR IST NICHT BESONDERS GROß

AUSSTATTUNG:	70
BEDIENUNG:	80
LEISTUNG:	90

PC PLAYER SPIELSPASS **86**



Hercules 3D Prophet 2 GTS 32 MB



Eine Besonderheit stellen die GTS-Karten von Hercules (Guillemot) dar. Sie verfügen über extra Kühl-Module für die Speicherchips und weisen zudem einen DVI-Ausgang zum Anschluss von digitalen Flatpanels auf. Außerdem wurde ein TV-Ausgang (inklusive Composite-Converter-Kabel) ins Programm aufgenommen. Das macht sich natürlich auch im Preis bemerkbar. In den Benchmarks kann sich die 3D Prophet 2 GTS 32 MB etwas von den restlichen 32-MByte-RAM-GTS-Karten absetzen, doch wird sich dies während eines Spiels kaum bemerkbar machen.

Fazit
Unter den 32-MByte-GTS 2-Karten machte die 3D Prophet 2 32 MB die beste Figur. Die Benchmark-Resultate lagen minimal höher als bei den restlichen 32-MB-Kandidaten. Die bessere Leistung und insbesondere die Ausstattung lässt sich Hercules aber auch bezahlen. Stolze 850 Mark (100 Mark mehr als das ASUS-Modell) müssen Sie dafür berappen.

WERTUNG HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 32 MB ca. 850 Mark

PRO
- ▲ TV- UND DVI-AUSGANG
- SCHNELLE 32MB GTS2-KARTE

CONTRA
- ▼ GESALZENER PREIS
- LEISTUNGSEINBRUCH BEI FSAA

AUSSTATTUNG:	90
BEDIENUNG:	80
LEISTUNG:	90

PC PLAYER SPIELSPASS **89**

Hercules 3D Prophet 2 GTS 64 MB



Hercules schaffte es als erster Hersteller, eine GeForce-2-GTS mit 64 MByte herauszubringen. Der Chip- und Speichertakt beträgt außerdem keine 200 MHz/333 MHz, sondern ist mit 220 MHz/366 MHz etwas übertaktet. An Ausstattung schenkte Hercules der Karte einen TV- und einen DVI-Ausgang zum Anschluss von digitalen Flatpanels oder Monitoren mit DVI-Eingang. Stolze 1000 Mark kostet die erste GTS-Karte mit 64 MByte. Somit richtet sich die 64er 3D Prophet keinesfalls an den normalen, sondern vielmehr an den Profi-Spieler mit hohem Technik-Anspruch. Ob dieser noch dazu bereit ist, so viel dafür zu bezahlen, wird sich zeigen. Zu Zeiten einer Voodoo-2-SLI-Lösung war das akzeptabel da eine Karte doppelt so lange aktuell blieb. Aber heute?

Fazit

Die 64er 3D Prophet hebt sich vom restlichen Verfolgerfeld ab. Das hat auch einen guten Grund, denn die Karte ist im Vergleich zu den 32er GTS-Karten übertaktet. Doch der Preis ist nur schwer zu verschmerzen.

WERTUNG

HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 64 MB
ca. 1000 Mark

PRO
- ▲ SPITZENLEISTUNG
- ▲ AUSSTATTUNGS-TAUSENDSASSA

CONTRA
- ▼ DER PREIS IST HEISS
- ▼ MÜDES FSAA

AUSSTATTUNG:	90
BEDIENUNG:	80
LEISTUNG:	100

PC PLAYER SPIELSPASS 91

GROSSER BENCHMARK-VERGLEICH MIT NEUEN UND ALTEN GRAFIKKARTEN

	1024x768 (32 BIT)				1280x1024 (32 BIT)				1600x1200 (16 BIT)			
	MULTI-TEXTURING FÜLLRATE IN MTEXEL/S	HELIUM-DETAIL	HELIUM-DETAIL	QUAKE 3	MULTI-TEXTURING FÜLLRATE IN MTEXEL/S	HELIUM-DETAIL	HELIUM-DETAIL	QUAKE 3	MULTI-TEXTURING FÜLLRATE IN MTEXEL/S	HELIUM-DETAIL	HELIUM-DETAIL	QUAKE 3
GEFORCE 2 GTS-KARTEN												
HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 64 MB	658,3	57,4 (71,5)	30,7 (36,7)	82,5	626,8	45,9 (45,9)	23,2 (24,8)	55,5	1006,3	52,5 (56,2)	25,8 (27,8)	35,7
HERCULES 3D PROPHET 2 GTS 32 MB	556,2	56,3 (65,7)	23,5 (33,0)	79,6	498,5	40,8 (41,7)	19,5 (20,6)	45,8	1009,2	47,6 (45,9)	22,5 (23,9)	33,3
CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 2 GTS	545,2	56,3 (64,6)	29,3 (32,4)	78,3	496,8	40,2 (40,8)	19,4 (20,1)	48,7	1014,6	46,7 (48,4)	22,3 (23,4)	32,4
ELSA GLADIAC GEFORCE 2 GTS	545,4	56,2 (64,4)	29,4 (32,4)	78,8	496,8	40,1 (40,8)	19,4 (20,1)	48,7	1015	46,6 (48,3)	21,8 (23,4)	32,5
ASUS AGP-V7700	545,4	55,7 (64,6)	29,1 (32,4)	78,8	496,6	40,1 (40,7)	19 (20,1)	48,6	1014,9	46,6 (48,3)	22,1 (23,4)	32,5
VOODOO-KARTEN												
3DFX VOODOO 5-5500	459,7	46,4	19,5	72,2	471,5	31,4	14,9	65,1	312,1	17,4	8,1	41,7
3DFX VOODOO 3-3500	316,4	42,5	16,9	69,8	317,2	29,5	12,9	31,5	NICHT MÖGL.	NICHT MÖGL.	NICHT MÖGL.	22,1
SONSTIGE KARTEN												
NVIDIA GEFORCE 256 DDR-RAM	448,4	53,4 (56,4)	27,1 (28,3)	63,9	406,5	32,2 (34,8)	17 (17,3)	40,3	497,6	30,5 (30,3)	16,9 (15,5)	26,5
NVIDIA GEFORCE 256	287,5	41 (40,9)	20,6 (21,0)	49	258,7	25 (24,7)	12,9 (13,1)	28,7	447,5	30,7	15	18,3
NVIDIA TNT2 ULTRA	258	30	13,1	38,1	223,7	22	10,4	22,2	240,7	19,7	8,2	14,6
ATI RAGE FURY MAXX	151,2	47	29,1	50,7	154	32,2	14,7	32,3	192,5	31,2	14,8	21,6

SECHS NEUE GRAFIKKARTEN UND IHRE FAKTEN

HERSTELLER	HERCULES	HERCULES	ASUS	CREATIVE	ELSA	3DFX
TYPENBEZEICHNUNG	3D PROPHET 2 GTS 64 MB	3D PROPHET 2 GTS 32 MB	AGP-V7700	3D BLASTER GEFORCE 2 GTS	GLADIAC GEFORCE 2 GTS	VOODOO 5-5500
PREIS	1000 MARK	850 MARK	750 MARK	800 MARK	700 MARK	750 MARK
HOTLINE	02102 55990	02102 55990	02102 55990	089 6656290	0241 6065112	08105 177517
HOMEPAGE	WWW.GUILLEMOT.COM	WWW.GUILLEMOT.COM	WWW.ASUS.COM.DE	WWW.CREATIVE.COM	WWW.ELSA.DE	WWW.3DFX.COM
GARANTIE	2 JAHRE	2 JAHRE	3 JAHRE	3 JAHRE	6 JAHRE	10 JAHRE
CHIPSATZ	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	NVIDIA GEFORCE 2 GTS	2x VSA-100
SPEICHER	64 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	32 MBYTE DDR-RAM	2x 32 MBYTE SD-RAM
CHIPTAKT	220 MHZ	200 MHZ	200 MHZ	200 MHZ	200 MHZ	166 MHZ
SPEICHERTAKT	366 MHZ	333 MHZ	333 MHZ	333 MHZ	333 MHZ	166 MHZ
RAMDAC	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ	350 MHZ
RENDERING MAX.	32 BIT	32 BIT	32 BIT	32 BIT	32 BIT	32 BIT
KÜHLUNG	AKTIV	AKTIV	AKTIV	AKTIV	AKTIV	AKTIV
TV-AUSGANG	JA	JA	NEIN	NEIN	NEIN (OPTIONAL)	NEIN
DVI-AUSGANG	JA	JA	NEIN	NEIN	NEIN	NEIN
BESONDERHEITEN	COMPOSITE CONVERTER KABEL	COMPOSITE CONVERTER KABEL	ROLLCAGE, DRAKAN	RAGE RALLY	KEINE	Y-STROMKABEL
DVD-PLAYER	POWER-DVD	POWER-DVD	ASUS DVD-2000	NEIN	ELSAMOVIE	NEIN
AUSSTATTUNG	90	90	70	70	70	70
BEDIENUNG	80	80	90	80	90	90
LEISTUNG	100	90	90	90	90	80
GESAMTWERTUNG	91	89	87	86	86	83

RISTS RESÜMEE



JOCHEN RIST

Früher oder später werden selbst die anspruchsvollen Spieler bei der derzeitigen Entwicklung nicht mehr mithalten können. Der Lebenszyklus einer Grafikkarte ist mitterweile viel zu kurz geworden. Streng genommen reicht auch heutzutage noch eine TNT2-Ultra-Karte aus. Erst wenn Sie die Grafikkarten einmal nacheinander in Aktion gesehen haben, werden Sie große Unterschiede feststellen. Aber wer hat schon alle Grafikkarten zuhause? Dafür gibt's ja uns. Den letzten großen Leistungssprung gab es von der GeForce mit SD-RAM auf die GeForce-Modelle mit DDR-RAM. Die GeForce 2 GTS holt noch etwas mehr Saft heraus – insbesondere das 64 MB-Gerät von Hercules beeindruckte uns in zweierlei Hinsicht: Leistung und Preis. Gerade letzterer ist einfach zu hoch. Auch 3Dfx meldet sich erfolgreich zurück und schüttelt mit FSAA einen hübschen Joker aus dem Ärmel.



KEINE PANIK!

Erneut wird die Hardware-Welt vor dem Untergang gerettet.

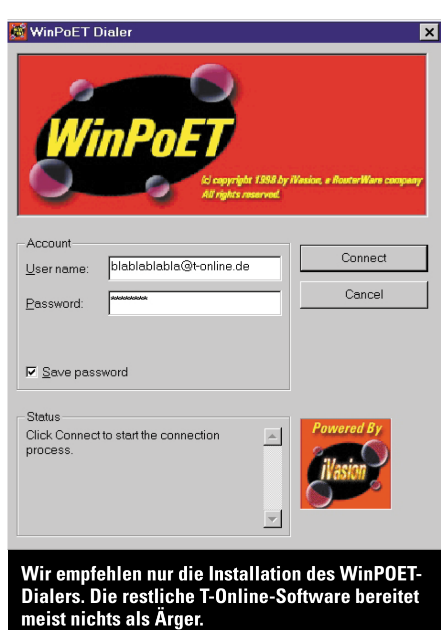


T-DSL. Alle reden davon – die Details kennen nur wenige. Freuen Sie sich schonmal auf die nächste Fachsimpelei, denn nach diesem Artikel wissen Sie Bescheid.

T-DSL heißt das neue Schlagwort unter High-Speed-Surfern. Die Telekom stellt seit geraumer Zeit den Internet-Dienst zur Verfügung, über den Sie Daten bis zu zwölf Mal schneller herunterladen als über eine normale ISDN-Leitung. Während eine ISDN-Leitung mit 64 Kbit/s arbeitet, flitzt T-DSL (wird von der Telekom neuerdings als T-ISDN dsl bezeichnet) mit 768 Kbit/s davon. Alles schön und gut, aber die Sache hat auch einen Haken. Der Preis für T-DSL ist nämlich immer noch sehr hoch angesiedelt und dürfte vorerst der arbeitenden Bevölkerung vorbehalten bleiben. Außerdem ist T-DSL nicht in ganz Deutschland zu haben. Es werden vorwiegend Großstädte und Ballungsgebiete bevorzugt, da sich das Ganze noch im Aufbau befindet. Ob Sie zu den Glücklichen gehören, die sich bereits einen T-DSL-Anschluss zulegen können, sehen Sie unter www.dtag.de/angebot/bba/ausbau/index.htm.

Der Preis ist heiß

Normalerweise bezahlen Sie für einen T-DSL-Anschluss eine monatliche Grundgebühr von 195,49 Mark, sofern Sie noch keinen ISDN-Anschluss besitzen. Der ist aber notwendig (weil die Telekom es so will – nicht weil es sonst nicht funktionieren würde), damit Sie T-DSL nutzen können. Haben Sie bereits einen ISDN-Anschluss, dann bezahlen Sie »nur« 150,60 Mark im Monat. Zusätzlich müssen Sie einmalig ein Bereitstellungsentgelt von 299 Mark berappen. Das war die gewöhnliche Methode. Nun führt die Telekom aber eine Studie durch, an der Sie noch bis zum 31. Juli 2000 teilnehmen können. Haben Sie es noch unter die 100 000 ersten Teilnehmer geschafft, dann sieht die Sache folgendermaßen aus: Das Bereitstellungsentgelt beträgt ebenfalls 299 Mark (bei vorhandenem T-ISDN 229 Mark), während die monatliche Grundgebühr ohne vorhandenen ISDN-Anschluss 96,49 Mark kostet. Als ISDN-Besitzer und Teilnehmer der Studie, die über zwei Jahre lang durchgezogen wird, bezahlen Sie für T-DSL monatlich gerade einmal 51,60 Mark. Das sieht dann schon etwas freundlicher aus. Im Studien-Tarif sind übrigens 50 Freistunden (T-Online Speed 50) enthalten. Nach Ablauf der Freistunden blechen Sie für jede weitere Minute drei Pfennig.



Wir empfehlen nur die Installation des WinPOET-Dialers. Die restliche T-Online-Software bereitet meist nichts als Ärger.



Beide Geräte sind in der einmaligen Anschlussgebühr enthalten. Links die Telefondose (Splitter), rechts das Telekom-DSL-Modem.

»Wer sich bis zum 31.Juli anmeldet, erhält den günstigen T-DSL-Studientarif.«

Doch auch die Studie hat ihren Haken. Durch die Teilnahme erklären Sie sich bereit, alle zwei Monate einen Fragebogen auszufüllen. Versäumen Sie es, diesen zweimal hintereinander auszufüllen, dann werden Sie aus der Studie gekickt und bezahlen den normalen Tarif.

T-ISDN DSL – DIE FAKTEN

Anbieter: Deutsche Telekom
Internet: www.dtag.de

Eigenschaften

- Download-Geschwindigkeit: 768 KBit/s (12-fach ISDN)
- Upload-Geschwindigkeit: 128 KBit/s (2-fach ISDN)
- Zwei getrennt nutzbare ISDN-Leitungen
- Eine T-DSL-Leitung
- Zugang über T-Online-Software nicht zwingend notwendig

T-DSL IM INTERNET

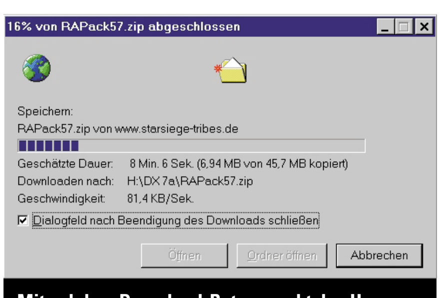
T-DSL-Homepage	www.telekom.de/katalog-online/t-dsl/
Ausbauplanung (in welchen Gebieten ist T-DSL bereits vorhanden und wo ist ein Anschluss geplant?)	www.dtag.de/angebot/bba/ausbau/index.htm
Vorregistrierung (dort erhalten Sie nach der Registrierung genauere Angaben über die Studie)	www.telekom.de/katalog-online/t-dsl-registrierung/

T-ISDN DSL – DIE KOSTEN

Einmaliges Bereitstellungsentgelt mit vorhandenem T-ISDN	229 Mark
Einmaliges Bereitstellungsentgelt ohne vorhandenes T-ISDN	299 Mark
Grundgebühr mit vorhandenem T-ISDN-Anschluss (Teilnahme an der Studie)	150,60 DM (51,60 DM)
Grundgebühr ohne vorhandenem T-ISDN-Anschluss (Teilnahme an der Studie)	195,49 DM (96,49 DM)

Falls Sie keine Netzwerkkarte mit RJ-45 Anschluss besitzen, dann gibt es von der Telekom zusätzlich das Modell AT-2400T PCI zum Preis von 49,95 Mark

Besonderheiten: Teilnehmer der Studie erhalten monatlich 50 Freistunden. Die Option namens T-Online Speed 50, welche normalerweise 99 Mark kostet, ist bei Teilnahme an der Studie also umsonst. Ab der 51. Stunde kostet jede weitere Minute drei Pfennige. Die Anmeldung zur Teilnahme an der Studie gilt bis zum 31.07.2000.



Mit solchen Download-Raten macht das Herunterladen erst so richtig Spaß.

Anschlussprozedur

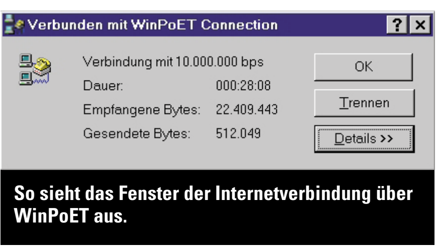
Wenn Ihre Wohnung bereits im T-DSL-Netz liegt, dann dauert es nach der Anmeldung etwa zwei Wochen, bis sich ein Telekom-Techniker bei Ihnen zu Hause blicken lässt. Der bringt dann zwei Geräte mit. Zum einen ist das eine Telefondose, der so genannte »ADSL-Splitter« (er teilt die Datenströme von den ISDN-Signalen, deshalb die Bezeichnung Splitter), und zum anderen das ADSL-Modem. Letzteres wird in der Fachsprache auch als NTBBA bezeichnet. Es codiert und decodiert die Daten, die vom PC an das Leitungsendgerät der Telekom (LTBBA) wandern. Das Modem wird über ein externes Netzteil mit Strom versorgt und über ein Kabel an eine Netzwerkkarte mit RJ-45-Anschluss gestöpselt. Das mitgelieferte »10BaseT-Verbindungskabel« stecken Sie am T-DSL-Modem in die mit »10BaseT« beschriftete Buchse. Besitzen Sie noch keine Netzwerkkarte, können Sie diese auch direkt über die Telekom (Modell AT-2400T PCI – 49,95 Mark) bestellen. Außerdem wird das Modem noch über ein Kabel mit dem Splitter verbunden. Der Stecker mit der Beschriftung »NTBBA« muss dabei in die mit »Line« gekennzeichnete Buchse des Modems. Der andere Stecker mit der Bezeichnung BBAE gehört in die Buchse, die sich ganz rechts im Splitter befindet. Den Splitter selbst stöpseln Sie über ein Kabel mit RJ-11-Stecker (gekennzeichnet mit »TAE Ask«) an die TAE-Telefonsteckdose (in den mittleren Steckplatz). Ein eventuell vorhandenes ISDN-Telefon schließen Sie ab sofort am Splitter an.

T-DSL für wen?

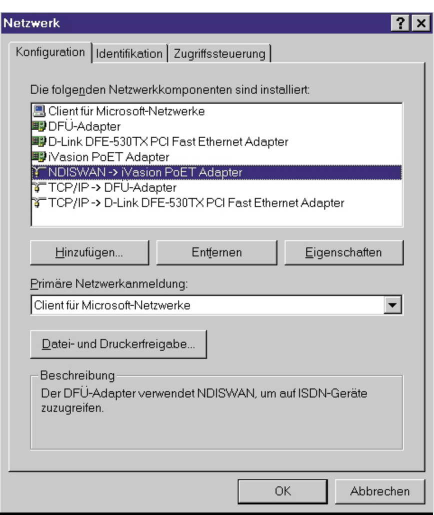
Wer bisher nur die Geschwindigkeit eines ISDN-Anschlusses oder gar einer analogen Leitung gewohnt war, der wird sich wundern. Denn mit T-DSL macht ein Download erst so richtig Spaß. Zwar ist die Geschwindigkeit zu deutschen Servern enorm hoch, doch sehr weit entfernte Server über dem großen Teich bauen sich bei schlechter Netzstruktur auch nicht arg viel schneller auf als über ISDN. Doch das bleibt die Ausnahme. Wenn Sie die Adresse einer Webseite eingeben, dann baut sich diese über einen analogen oder ISDN-Anschluss meist Schritt für Schritt auf. Bei T-DSL warten Sie einen kurzen Moment und plötzlich wird die gesamte Seite angezeigt – ohne dass sich noch ein paar restliche Bilder mühselig aufbauen müssen. Ist ja auch kein Wunder, bei einer zwölf Mal höheren ISDN-Geschwindigkeit. In Spielen wie »Starsiege Tribes«, »Unreal Tournament« oder »Quake 3« ist die Geschwindigkeit ebenfalls abhängig von der Position des Servers. Zu den schnellsten Servern gelingt Ihnen meist ein Ping zwischen 40 und 60. In seltenen Fällen sinkt der Ping gar auf 20 bis 30. Das ist dann in etwa so, wie wenn Sie über ein lokales Netzwerk spielen. Insbesondere für ehrgeizige Clan-Spieler dürfte T-DSL eine lohnende Anschaffung sein. Wer erst einmal mit solch niedrigen Ping-Zahlen gespielt hat, für den sind höhere Ping-Werte einfach unspielbar schlecht. In Spielerkreisen dürfte T-DSL also für folgende Leute geeignet sein: für Dauer-Downloader und professionelle Spieler, für die eine kurze Verzögerung über Tod oder Leben entscheidet. Noch ein letzter Hinweis für Leute, die sich T-DSL sowieso zulegen möchten. Wir empfehlen Ihnen, entweder die mitgelieferte T-Online-Software in einen neuen Ordner (falls bereits eine T-Online-Version vorhanden ist) zu installieren oder es gleich bleiben zu lassen. Aus Erfahrung verspult T-Online gern die Systemdateien und verhält sich höchst eigenwillig. Besser ist es, wenn Sie nur die WinPOET-Software installieren und sich darüber einwählen. **(jr)**

KEIN T-DSL UNTER WINDOWS 2000?

Standardmäßig wird T-DSL nur von Windows 95/98 unterstützt. Unter Windows 2000 funktioniert der mitgelieferte PPP-over-Internet-Treiber leider nicht. Zum Glück existieren bereits erste Tools, die T-DSL unter Win2000 erlauben. Auf der Internetseite user.cs.TU-Berlin.DE/~normanb von Robert Schlabbach finden Sie das passende RASPPPOE-Tool.



So sieht das Fenster der Internetverbindung über WinPoET aus.



Die Netzwerk-Konfiguration nach der T-DSL-Treiber-Installation.

FAZIT

Der Preis für T-DSL ist trotz der Studie (auch für die arbeitende Bevölkerung) immer noch alles andere als harmlos. Für diejenigen, die T-DSL aber einmal in Aktion erlebt und ein paar Online-Matches ausgetragen haben, ist nicht mehr viel Überredungskunst notwendig. Da spielt dann plötzlich der Preis eine Nebenrolle und es werden brav die nervigen Studien-Blätter ausgefüllt. Downloads in Rekordzeit und Ping-Raten jenseits von Gut und Böse stellen für Freaks quasi das gelobte Land dar. Bleibt zu hoffen, dass die Telekom den Preis noch etwas nach unten drückt. Leute, die selbst über die Geschwindigkeit von ISDN-Kanalbündelung gelästert haben, dürfen in die Luft springen. T-DSL wird unter anspruchsvollen Spielern auf längere Sicht die ISDN-Internet-Leitungen verdrängen. Die Telekom-Raubritter sind auch nicht ganz blöd und stellen T-DSL leider nur in Verbindung mit ISDN zur Verfügung. Die Daten für den Rückkanal könnte nämlich auch eine günstigere analoge Leitung erledigen.



Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

3DFX UND NVIDIA

Stimmt es, dass man die »Monster 2« an eine »GeForce«-Karte dranhängen kann und dann auch Spiele für 3Dfx laufen? Würde das die GeForce-Karte ausbremsen oder negativ beeinflussen?
(Clemens Laimer)

Kein Problem: Die Monster-2-Karte harmoniert ohne Probleme mit der GeForce. Spiele für 3Dfx (Glide) laufen dann mit der Monster-Karte. Die Geschwindigkeit der Karten wird dadurch nicht beeinflusst. Allerdings haben Sie dann ja zwei 3D-Karten im PC. Einige Spiele sind darauf aber nicht vorbereitet und nehmen dann einfach die Erstbeste, welche sie finden. Das könnte eventuell dann die Monster-2 sein. In dem Fall hätten Sie dann keine Chance, das Spiel auf der GeForce-Karte zu spielen.



Eine 3Dfx-Karte vom alten Schlage (Voodoo-1 oder Voodoo-2) läuft ohne Probleme mit modernen Karten.

LAHME FESTPLATTE

Ich habe einen Computer mit einem AMD K6-2/333 und einer Festplatte von IBM mit 6,3 GByte Kapazität (in C und D partitioniert). 256 MByte virtueller Speicher sind auf D reserviert. Seit einiger Zeit dauert es sehr lange, wenn ich Ordner im Verzeichnis »Eigene Dateien« (im Moment circa 150 MByte groß, sehr viel benutzt) mit einem Doppelklick im Arbeitsplatz öffne. Auch nach einer Defragmentierung änderte sich nichts. Gibt meine Festplatte (zwei Jahre alt) denn schon den Löffel ab oder woran könnte das liegen? (Sebi)

Exakt diese Festplatte habe ich selbst in meinem PC (der übrigens auch noch den gleichen Prozessor hat). Bei mir ist die Platte ebenfalls in zwei Partitionen aufgeteilt und arbeitet seit zwei Jahren leise und störungsfrei. Das oben beschriebene Verhalten konnte ich bisher nicht feststellen. Dass die Platte langsam den Geist aufgibt, glaube ich nicht, es sei denn Sie verpassen Ihrem PC im Betrieb gern mal ein paar Schläge oder Tritte.
Nun sind 150 MByte in dem Verzeichnis auch nicht gerade viel. Wenn diese Datenmenge aber auf viele kleine Dateien verteilt ist (so ab 10 000), dann könnte dieses Verhalten auftreten, weil nicht die Daten sondern die ganzen Unterverzeichnisse ebenfalls über die Festplatte verstreut gespeichert sind. Dies müsste sich aber mit einer Defragmentierung beheben lassen. Deswegen habe ich den Verdacht, dass der virtuelle Speicher (bei Ihnen 256 MByte auf D) ebenfalls fragmentiert ist.
Das beheben Sie folgendermaßen: Starten Sie den PC und schließen Sie alle Anwendungen – auch die unten rechts neben der Uhr. Zur Not mit der Tastenkombination »Ctrl«, »Alt« und »Del«. Dann stellen Sie in den »Leistungsmerkmalen« (rechter Mausklick auf das »Arbeitsplatz«-Symbol und dann »Eigenschaften«) unter »Virtueller Arbeitsspeicher« ein: »Virtuellen Speicher deaktivieren«. Anschließend den PC neu starten und wieder alle Programme schließen. Dann defragmentieren Sie die Partition D. Und danach aktivieren Sie den virtuellen Speicher wieder. Das müsste eigentlich etwas bringen.

TFT-BILDSCHIRM FÜR SPIELER

Ich beabsichtige mir einen neuen Bildschirm zu kaufen und möchte das Gerät hauptsächlich zum Spielen nutzen. Interessant wäre ein 15-Zoll-TFT-Bildschirm, für den ich maximal 3000 Mark anlegen würde. Im Büro habe ich so einen Flachbildschirm und finde, er ist allemal besser für die Augen. Doch das Problem ist, dass bei niedrigen Auflösungen unter 1024 mal 768 Pixel das Bild kleiner wird. Ich kann es zwar vergrößern, nur verschwimmt das Ganze dann. Meine Frage: Gibt es Geräte, die wirklich gut sind, beziehungsweise auch bei Auflösungen von 640 mal 400, 640 mal 480 und 800 mal 600 ein gestochen scharfes Bild liefern? Oder soll ich mir doch besser einen guten Röhrenbildschirm kaufen? (Sascha M. Klink)

Ich finde TFT-Bildschirme auch klasse und wenn ich hier reine Büroanwendungen nutzen würde (wozu ich Spiele nun mal nicht zähle), dann würde hier schon einer auf meinem Schreibtisch stehen. Die Sache mit dem technisch bedingten »Hochvergrößern« niedriger Auflösungen auf die 1024 mal 768 des TFTs ist leider nicht anders machbar, stört mich ehrlich gesagt aber gar nicht so sehr. Viel schlimmer finde ich das (im Vergleich zu normalen Monitoren) doch etwas träge Verhalten des Displays. Gerade bei schnellen Bewegungen verschwimmt das Bild dann etwas. Bei 3D-Shootern oder Echtzeit-Strategiespielen, bei denen Hunderte von Einheiten über das Spielfeld wuseln, stelle ich mir das fatal vor. Außerdem empfinde ich die Farben eines TFTs dann doch nicht so »knackig« wie bei einer normalen Bildröhre. Aus dem Grund mein Rat: Lieber einen schönen 19-Zöller kaufen und die Sache passt für Spiele.

DOS-SPIEL KONTRA SOUNDKARTENTREIBER

Wird bei mir unter Windows 95 ein DOS-Spiel gestartet, so ist nach Beenden des Spiels fast immer der Soundkartentreiber von Windows zusammengebrochen. Was kann ich da machen?
(Friedrich Stachwitz)

BULK ODER RETAIL?

Was bitte ist der Unterschied zwischen einer »bulk«- und einer »retail«-Verkaufsversion (zum Beispiel: Sound Blaster Live Player).
(Christoph Schörkhuber)

Die »Bulk«-Versionen sind abgespeckte Varianten eines Produktes, die normalerweise gar nicht für den freien Handel, sondern für Hersteller von PCs bestimmt sind. Da fehlt dann eventuell eine Software oder ein Kabel und so weiter. Das macht die Karte dann günstiger. Deswegen immer beim Kauf nachfragen, ob das auch die normale Verkaufsversion (Retail) eines Produktes ist. Wenn es dann tatsächlich die »Bulk«-Fassung sein soll, darf der Käufer sich allerdings auch nicht wundern, wenn mal etwas fehlt. Treiber sollten allerdings immer mit dabei sein.

Das hört sich nach einer Noname-Soundkarte an, die da in Ihrem PC steckt. Handelsübliche Vertreter machen so etwas nämlich nicht. Mehrere Ideen dazu: Hat das Spiel vielleicht nur die Lautstärke geändert (Gesamtlautstärke, WAV-Ausgabe, Wavetable-Synthesizer)? Ansonsten würde ich mir einen neuen Treiber aus dem Internet holen, oder besser gleich eine gute Standardkarte kaufen. Wenn das nicht in Frage kommt, hilft vielleicht noch, die Spiele gleich ohne Windows 95 im Hintergrund zu starten (wenn die Karte denn für DOS geeignet ist).

■ SPIELEN MIT DEM NOTEBOOK

Welche CPU und Grafikkarte muss man haben, damit Simulationen wie zum Beispiel »Command & Conquer 4« oder »Age of Empires 2« auf einem Notebook gespielt werden können? Reicht hierzu bereits ein Celeron mit 450 MHz oder muss es schon ein teurer Pentium III sein? (anonym per E-Mail)

Ja, so ein Game-Boy für alle, die schon groß sind, hat doch etwas, nicht? Generell sind Prozessoren in Notebooks wegen fehlender externer Caches und Stromspar-Maßnahmen langsamer als die Chips in den PC-Kollegen. Deswegen muss für die gleiche Leistung ein dickerer Chip ran. Für die beiden angesprochenen Spiele müsste ein Celeron allerdings einigermaßen reichen, wenn Sie sich mit dem einen oder anderen Ruckler zufrieden geben. Ansonsten geben Sie nämlich leicht eine fünfstellige Summe für das Notebook aus.



Game-Boy für Erwachsene: Spielen auf dem Notebook ist für unterwegs eine feine Sache.

■ PROZESSOR ODER GRAFIKKARTE?

Ich spiele gern 3D-Shooter, besitze aber nur einen Celeron/300A, der nicht mehr auf 450 MHz laufen will, und eine Asus »3400 TNT«-Grafikkarte. Ich weiß nicht, ob ich mir einen schnelleren Prozessor, zum Beispiel einen Pentium III/600E, oder eine Grafikkarte mit einem »GeForce«-Chip und DDR kaufen soll. (anonym per E-Mail)

Der schnellere Prozessor bringt hier am ehesten etwas und zwar gerade bei aktuellen 3D-Shootern. Die Karten mit dem TNT-Chip sind nämlich auch heute noch alles andere als schlecht. Deswegen würde ich auf jeden Fall zu einem Pentium- oder auch einem Athlon-Prozessor raten.

■ S3 KONTRA NVIDIA

Ich spiele mit dem Gedanken, mir für meinen PC (Pentium III/650E) eine neue Grafikkarte zu kaufen. Welche Karte können Sie mir empfehlen: Karten mit dem »SAVAGE 2000«-Chip von S3 oder mit dem NVIDIA »GeForce 256«-Chip? (B. Tufekovic)

In diesem Fall würde ich ganz klar den GeForce-Chip wählen. Der ist im Moment einfach der bessere Grafikchip.

■ ÜBERTAKTEN VOM CELERON

Ich will meinen Celeron/400 übertakten, aber über den Multiplikator klappt es nicht. Der Celeron steckt über einem Adapter auf einem Pentium-III-Board und ich weiß nicht ob ich so einfach den Bustackt ändern kann. (Daniel)

Die Celeron-Prozessoren sind von Intel so gefertigt, dass die Taktfrequenz-Multiplikatoren nicht funktionieren. Tatsächlich haben Boards speziell und ausschliesslich für Celeron-Prozessoren gar keine Takt-Jumper. Im Falle des Pentium-III-Boards sind die Jumper nutzlos. Die einzige Übertaktung-Möglichkeit liegt also in der Erhöhung der Bus-Frequenz. Beim normalen Celeron liegt diese bei 66 MHz – zusammen mit der internen (und eben nicht veränderbaren) Taktvervielfachung von 6,0 kommt der Prozessor damit auf 400 MHz. Nun bieten die meisten Boards Busfrequenzen von 66, 75, 83 und 100 MHz. Die letzte Möglichkeit hört sich zwar verlockend an, schliesslich liefe der Celeron dann mit 600 MHz, doch schätzen wir mal, dass das der Prozessor schlichtweg nicht mitmacht. Mit 75 oder 83 MHz könnte es dagegen klappen. Damit käme der Prozessor auf 450 oder 500 MHz (rechnerisch 498 MHz um genau zu sein). Generell ist das Problem bei der Übertaktung erst einmal ein Hitzeproblem. Der Prozessor erwärmt sich nämlich um so mehr, je schneller er läuft. Schafft man es, den Prozessor auch bei erhöhtem Takt auf seiner normalen Temperatur zu halten, läuft er dagegen. Das erfordert im Falle einer »Über die Massen«-Taktung (500 MHz) allerdings schon recht heftige Kühlmaßnahmen. Ein einfacher Lüfter reicht da nicht mehr aus. Ein Gebläse direkt auf dem Prozessor ist da eher angesagt, wobei ich dann bei dem Getöse nicht mehr mit dem PC in einem Raum zusammen sein möchte. Abgesehen davon wird das Ganze dann schon so teuer, dass man sich auch gleich einen neuen Prozessor samt Motherboard kaufen kann. Letzter Stolperstein: PCI-Busfrequenz. Die liegt bei maximal 33 MHz und ist damit im Falle des Celerons (und der ganzen alten Pentiums) exakt die Hälfte des Prozessortaktes. Einige Motherboards entkoppeln diese Frequenz nun nicht vom Prozessortakt. Erhöht man die Prozessor-Geschwindigkeit, erhöht sich auch die PCI-Busfrequenz. Bei 75 MHz Prozessortakt läge der PCI-Takt bereits bei 37,5 MHz, und das ist für einige PCI-Karten bereits zuviel. Bei 83 MHz liefe der PCI-Bus bereits mit 41,5 MHz und das macht mit Sicherheit so gut wie keine PCI-Karte mehr mit. Es kommt also nicht nur auf den Prozessor an, sondern auch auf die restlichen Komponenten im System. Aber wie gesagt: Das passiert nur bei Motherboards, die den PCI-Bustakt nicht vom Prozessortakt entkoppeln. Ansonsten gelten bei Übertaktungen natürlich unsere üblichen Warnhinweise: Nicht wundern, wenn´s doch nicht geht, kein Garantie usw. **(hf)**

JE NEUER DER TREIBER...

Ich besitze einen Pentium/233MMX, mit einer Voodoo3-2000-PCI. Ich komme bei verschiedenen Treiberversionen allerdings auf unterschiedliche Benchmarkwerte. Bei Version »V3-01.02.11« sind es 37.0 Frames und bei der neueren Version »V3-01.04.00« nur noch 28.7 Frames. Je neuer der Treiber, desto langsamer der Benchmark. Woran kann das liegen? (Richi)

Was die Treiber-Programmierer da genau machen, weiß ich natürlich auch nicht. Ich könnte mir aber vorstellen, dass spätere Treiber eventuell für Spiele optimiert sind, die nicht so hundertprozentig genau nach den Programmier-Richtlinien entworfen wurden. So nach dem Motto »der Treiber darf ausbaden, was das Spiel eigentlich machen sollte«. Und das kostet zusätzliche Rechenkraft. Deswegen hier mal wieder der gute alte Ratschlag: Niemals ein funktionierendes System verändern. Wenn alles gut läuft, wunderbar. Erst wenn etwas mal nicht mehr funktioniert, gibt es einen Grund neue Treiber zu installieren. Also, flugs wieder den alten Treiber benutzen.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kurzgeschichte

Applaus, Applaus

von Joe Nettelbeck

Bacchus Morgenthau liebte Orks über alles – abgesehen vielleicht von gebratenen Hähnchen, Tattoos und Dimensionstoren (aber das sind andere Geschichten). Daher ist es nicht verwunderlich, dass er irgendwann von einer seiner Reisen einen solchen Ork mitbrachte. Natürlich führte dies zu erheblichen Schwierigkeiten. So erwies es sich als unumgänglich, mit dem nicht ganz stubenreinen Ork täglich ausgedehnte Spaziergänge zu unternehmen. Aber – ein Ork in einer zivilisierten Gegend wie Bayern? Bacchus fühlte kein Bedürfnis danach, vor der Zeit unglücklich mit dem Hals in eine Schlinge zu stolpern. Nur beispielsweise …

Folglich musste er sich etwas einfallen lassen, um den Ork geheim zu halten. Der Griff zur Magie lag natürlich nahe, nur erbrachten die diesbezüglichen Versuche keine überzeugenden Ergebnisse. Unsichtbarkeit etwa bot sich an, aber Bacchus stellte schnell fest, dass ein unsichtbarer Ork zwar unsichtbar, jedoch nach wie vor vorhanden ist. Will sagen: Wenn er nicht riskieren wollte, dass alle möglichen Leute in seinen klobigen Freund hineinrannten (Oma Meume von nebenan benahm sich noch Tage nach einer solchen Kollision äußerst hysterisch), musste Bacchus die Gassigänge auf die frühen Morgenstunden zwischen drei und fünf Uhr verlegen. Dann waren die Bürgersteige nur spärlich frequentiert, und wenn es doch einmal zu einem Zusammenstoß kam, standen die Chancen gut, dass sich der Betreffende am Morgen ohnehin nicht mehr daran erinnern würde. Oder dass er beschloss, nächstes Mal zwei, drei Schnäpse weniger zu trinken.

Eine dauerhafte Lösung war das trotzdem nicht, und so verfiel Bacchus auf einen Schwebe-Zauberspruch. Zusammenstöße des Orks mit nichtsahnenden Fuß- →

VAMPIRE Die Maskerade

Momentan macht »Vampire« vor allem als Computerspiel von Activision Furore. Die Ursprünge des Langzahn-Rollenspiels liegen jedoch bei White Wolf Publishing und reichen ins Jahr 1993 zurück.

Damals nämlich beschlossen die in Atlanta ansässigen weißen Wölfe, ein Pen-and-Paper-Rollenspiel zum Thema Vampire zu entwickeln. Das Konzept ging vor allem in Übersee voll auf, dort ist Vampire mittlerweile nach »Dungeons & Dragons« das erfolgreichste Spielsystem. Abkömmlinge wie »Werewolf« oder »Changeling« unterstreichen die glänzende Karriere und bilden zusammen mit Vampire einen einzigen, inhaltlich verbundenen Hintergrund namens »World of Darkness”.

Konzept und Geschichte der Vampire sind dabei hervorragend durchdacht: Ihre Herkunft leiten die Langzähne vom biblischen Kain ab (weshalb sie sich auch Kainiten nennen), der ja bekanntlich seinen Bruder Abel erschlug und deshalb verflucht wurde. Dieser Fluch, nämlich eben der Vampirismus, erhält sie am Leben, ist aber auch gleichzeitig ein monströser Horror: Niemals wieder können Kainiten die Sonne sehen und sie müssen sich vom Blut der Menschen ernähren.

In der Gegenwart haben die Vampire zwei große Vereinigungen gebildet, nämlich die Camarilla (welche auf Tarnung vor allem gegenüber normalen Menschen setzt) und die Rebellen des Sabbat, bei denen es sich um so etwas wie Punks handelt, denen alles egal ist. In sehr hierarchischer Art und Weise herrscht in jeder Stadt ein so genannter »Prinz«, normalerweise der älteste dort ansässige Vampir. Die unterschiedlichen Clans sorgen aber dafür, dass diese scheinbare Geschlossenheit durch endlose Intrigen jedweder Art immer wieder gefährdet ist.

In Deutschland wird eine von »Feder & Schwert« kongenial übersetzte und gestaltete Version des Spiels vertrieben (www.feder-und-schwert.com). Umfangreiche Materialien dazu sind im Fachhandel erhältlich, wie zum Beispiel unter dem Titel »Vampire – Die Maskerade« das grundlegende Regelwerk. Das etwa 340 Seiten starke, gebundene Buch kostet immerhin 70 Mark, bietet dafür aber auch sehr atmosphärisch gestaltete Erläuterungen mit vielen Schwarzweißillustrationen. Weitere Bücher und Paperbacks sind speziell für Leute gedacht, die etwa eine Vampirgeschichte im Mittelalter spielen (»Vampire aus der Alten Welt«), sich über einzelne Clans eingehend informieren (»Clanbuch: Ravnos«) oder die Verhältnisse in einzelnen Städten genau kennen lernen möchten (»Wiener Blut«).



Vampire – Die Maskerade: die Spielregeln, ein Clanbuch und ein Städtebuch.

Also dann, liebe Leser, stürzen Sie sich mit wohligem Schauer in die Vampir-Legenden, denn »dies ist die lange Nacht, dies ist die Ära der Finsternis. Betrachtet die lichtlosen, wilden Orte, wo nur das Gesetz von Zähnen und Klauen gilt. Betrachtet auch die Städte der Menschen, wo wir herrschen können, wenn die Sonne verlischt und stirbt. Hütet Euch vor den Balgwandlern, die als Wölfe jagen, vor den Rittern mit Feuer und Schwert, aber vor allem hütet Euch voreinander. Denn wir werden stets selbst unsere schlimmsten Feinde sein …« **(jn)**

Frodo im Kino

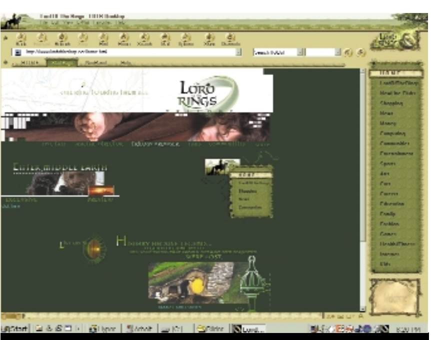
Ältere Semester erinnern sich bestimmt noch an Ralph Bakshis 1978er-Comic-Verfilmung von J.R.R. Tolkiens »Herr der Ringe« - und sei es nur, weil sie beeindruckend floppte. Doch nun wird alles gut ...



Schon vor zwei Jahren gab die New Line Cinema ihre Pläne bekannt, dem wohl bekanntesten Fantasy-Roman der Welt eine Filmtrilogie zur Seite zu stellen. Im Sommer 1999 begannen auf Neuseeland die eigentlichen Dreharbeiten, Peter Jackson (»Heavenly Creatures«) zeichnet als Regisseur verantwortlich, Elijah Wood verkörpert den Hobbitheld Frodo und Ian McKellen spielt Gandalf.

Im Falle von Aragorn gab es sogar einen fliegenden Wechsel. Sollte zunächst Schönling Stuart Townsend den eigentlich etwas abgerissenen Waldläufer mimen, so fällt diese Aufgabe nun zum Glück wohl Viggo Mortensen zu. Übrigens ist sogar Christopher Lee mit von der Partie und zwar als Gandalfs Gegenspieler Saruman.

Inzwischen steuert die Trilogie ein nachgerade gigantisches Budget 190 Millionen Dollar an – am Ende, das darf man getrost vermuten, werden die 260 Millionen des bisherigen Spitzenreiters »Titanic« wohl eingeholt werden. Solche Summen wundern nicht, wenn man sich den beeindruckenden Trailer zu Gemüte führt, der unter **www.lordoftherings.net** zu finden ist. Anfängliche Befürchtungen, die ansonsten eher durch ihre »Xena«-Serie bekannt gewordene Produktionsfirma würde eine Low-Budget-Seifenoper aus dem Stoff destillieren, haben sich also definitiv nicht bestätigt. Im Gegenteil spricht manches dafür, dass die Verfilmung eines der ganz großen Kino-Ereignisse wird.



Die Website der Filmtrilogie – hier gezeigt mit einem dort downloadbaren Browser-Zusatz, der eine hübsche Fantasy-Optik produziert.



Ein Filmausschnitt: riesige Heere vor dem Panorama des Schicksalsberges.

So wurde der erwähnte Trailer bereits in den ersten 24 Stunden von 1,7 Millionen Internet-Surfern angeschaut, was sogar die entsprechenden Zahlen von «Star Wars – Episode One« schlägt.

Der erste Teil (»The Fellowship of the Ring«) soll Weihnachten 2001 in den Kinos anlaufen, ein Jahr später folgt »The Two Towers« und Ende 2003 dann schließlich »The Return of the King« - obwohl an sich alle drei Filme gleichzeitig gedreht werden.

Interessant ist in diesem Zusammenhang übrigens noch, dass sich Sierra als Spieleproduzent nicht völlig vom Thema verabschiedet hat. Die vor einem Jahr durch die Presse gehende Meldung von der Einstellung des Mittelerde-Projekts entspricht nämlich nicht gänzlich den Tatsachen, wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Quellen verlautet. Eher handelt es sich dabei um eine Art Komplett-Umbau samt Personalwechsel. Na, schauen wir mal ... **(jn)**

Kurzgeschichte

→gängern gehörten damit der Vergangenheit an, aber dennoch brachte diese Methode ihre eigenen Schwierigkeiten mit sich. Wenn der Ork zum Beispiel, kopfüber an einer Hundeleine schwebend, vom Wind gegen Verkehrsschilder gebeult wurde, so war das seinem Wohlergehen nicht zuträglich. Außerdem (wenn man den eigentlichen Zweck all dieser Spaziergänge bedenkt) hatten nun manche Passanten den Eindruck, es würde regnen – obwohl doch in Wahrheit kein einziges Wölkchen am Himmel stand.

*

Daher erinnerte sich Bacchus schließlich an einen Hokuspokus, den er vor Jahr und Tag gelernt hatte: Verwandlung in einen Wolf! Wölfe sahen Hunden ähnlich genug, und Hunde verrichteten ihr Geschäft an jeder Ecke. Eine perfekte Tarnung! Nun, nicht ganz perfekt, denn dieser Spruch wirkte nur für recht kurze Zeit, und manchmal war die Dauer sozusagen ... schwer vorhersagbar.

Und so schlug das Schicksal plötzlich und unerwartet zu: Der Wolf verwandelte sich mitten auf der Straße in einen Ork zurück – zufälligerweise direkt vor den staunenden Augen der Crew, die gerade den »Wing Commander«-Film abgedreht hatte. Diese Leute waren vom Verwandlungs-Effekt nachgerade begeistert, weshalb Bacchus bald danach seine Unterschrift unter den Vertrag mit einem der berühmtesten Filmstudios in Hollywood setzen konnte.

*

Der erste so entstandene Streifen (»Das Scheusal vom Heutal«) erwies sich mit Einnahmen von 214 Millionen Dollar in der ersten Woche als wahrer Kassenknüller. Bachhus Morgenthau wurde reich und berühmt, während die Schönen aus der Bussi-Gesellschaft seinen Ork geradezu umlagerten. Und was ist die Moral von der Geschichte? Ganz einfach: Auch heute benötigt man nur das dringende Bedürfnis, Sch...e zu produzieren, um damit jede Menge Geld zu verdienen ...

SURFBRETT

Versteckte Mäuse im Disneyland ■ Neue Mini-Spielchen für zwischendurch ■ Intellivision-Spiele auf dem PC ■ Viele, viele bunte Web-Cams

Hurra, Sie haben uns gefunden! Im Rahmen unserer zarten PC-Player-Aufpolierung haben wir das Surfbrett ins Sammelbecken aller subversiven Elemente verschoben – in die Fetisch.com-Rubrik (Hallo Joe!). Alle Surfbrett-Veteranen, die seit '96 allmonatlich ihren Browser anwerfen, atmen auf: Auch in Zukunft bescheren wir Ihnen in jedem Heft eine schräge Mischung aus nützlichen und spaßigen Links.

Einige Leser meldeten uns übrigens, dass die Site www.scummland.de geschlossen wird, die wir Ihnen in der letzten Ausgabe vorstellten. So kann's gehen, zum Zeitpunkt der Drucklegung war davon noch nichts zu lesen. Manchmal ist das Internet eben doch schneller. ;-) Dafür gibt es eine Nachfolge-Seite namens www.adventure-treff.de.



Suchbilder: Entdecken Sie die versteckten Micky-Maus-Silhouetten?

Wo ist Micky?

Noch mehr Gesprächsstoff für langweilige Cocktail-Partys: Wussten Sie, dass sich in allen Disneyländern dieser Welt mehr oder weniger auffällig die Silhouette der berühmtesten Maus der Welt versteckt? Haben wir auf www.hiddenmickeys.org gelernt, der Homepage des Disney-Fanatikers Tom Shaw. Tom sammelt Micky-Sichtungen aus allen Teilen der Erde, die teils mit einem Foto, teils mit einer Bestätigung eines anderen Besuchers untermauert sind. Die Sache startete als Insider-Scherz einiger Disney-Angestellter, die beim Bau von Achterbahnen und ähnlichen Attraktionen die »Hidden Mickeys« einbauten. Die bestehen aus einem großen Kreis (dem Kopf) mit zwei kleineren (für die Ohren) darüber und sind nicht immer auf den ersten Blick zu erspähen – sonst wäre es ja kein versteckter Gag. Logisch, oder? Also, Augen auf beim nächsten Disneyland-Besuch!

Intellivision lebt!

»Warum soll Atari ganz allein Riesengewinne machen?« dachten sich ein paar Manager bei Mattel vor mehr als 20 Jahren. So stampfte der Spielzeughersteller eine eigene Konsole aus dem Boden, mutig »Intelligent Television« oder kurz »Intellivision« genannt. '80 feierte diese Konsole Premiere und wurde durch die für damalige Zeiten phänomenalen Sportspiele (jedes Modul gerade mal 4 KByte groß) ein Hit. Nebenbei erfanden die Entwickler das Gamepad, damals noch wegen seiner Form Disc-Pad genannt. Schon drei Jahre später ereignete sich durch maßlose Überproduktion und herbe Qualitätsmängel zahlreicher Atari-Module der große Videospiel-Crash, der auch das **Intellivision-System** mit in den Abgrund riss. Doch Intellivision lebt weiter: Davon können Sie sich auf www.intellivisionlives.com selbst überzeugen. Neben einer Flut technischer Details (das System rechnete beispielsweise nicht mit einem Byte, sondern mit ein aus 10 Bit bestehenden »Decle«) und Insider-Informationen zu allen Spielen dürfen Sie sechs Titel kostenlos und völlig legal in einer PC-Emulation herunterladen. Dazu gehören Klassiker wie **Astrosmash** – eine Mischung aus »Space Invaders« und »Asteroids« oder **Utopia** – ein rundenbasiertes Strategiespiel, in dem Sie Ihr Völkchen auf einer fernen Insel regieren. Die volle Dröhnung (über 70 teils unveröffentlichte Spiele) kostet Sie für PC und Mac gerade mal 30 Dollar. T-Shirts, Kappen und andere kultige Devotionalien dürfen natürlich nicht fehlen. Die Homepage wurde übrigens von ehemaligen Intellivision-Programmierern ins Leben gerufen, die früher als namenlose Lohnsklaven unter dem Pseudonym »The Blue Sky Rangers« arbeiten mussten. In einer entsprechenden Sektion erfahren Sie heute, wer welches Spiel geschrieben hat und was aus den Helden der Vorzeit geworden ist. Ein paar arbeiten beispielsweise an einem Rollenspiel namens **Pool of Radiance 2** ...

Alte Spiele und jede Menge Insider-Infos zu Mattels Spielekonsole der 80er Jahre finden Sie auf Intellivisionlives.com.



Boxen-Luder: Sarah Michelle Gellar und Jennifer Love Hewitt prügeln sich gerne mit Ihnen.



Au Backe!

Erinnern Sie sich an unser Special zu Mini-Spielchen in der vorletzten Ausgabe? Nachschlag (im wahrsten Sinne des Wortes) gibt's kostenlos unter www.newgrounds.com/assassin/index.html. Hier warten Pop-Ikonen wie Britney Spears, Metallica oder die Power Rangers auf, nun ja, ihre Zerstörung. Manche Aktionen sind weniger komisch als andere, doch bluten müssen am Ende alle Stars. Genug gesagt: Sehen Sie sich das hier einfach mal an. Aber erst, wenn die Kinder im Bett sind.

Fernsicht

Urlaubszeit, Ferienzeit: Alle daheim gebliebenen freuen sich über einen Blick in die weite Welt. Natürlich per Web-Cam: Unter start.at/the.web/ finden Sie massenweise Ausblicke in die weite Welt. Und in die nicht so weite: Wuppertal-Elberfeld steht brav zwischen Toronto und Hongkong. **(ra)**



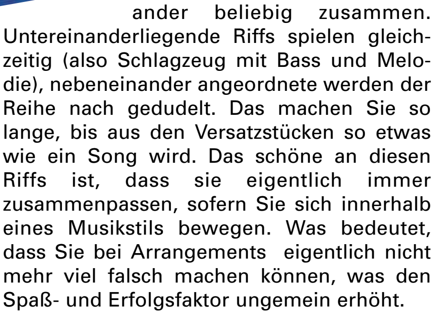
Morgendämmerung in San Francisco: Der Nebel über Alcatraz lichtet sich.

MUSIC MAKER 2000

Tja, da hat man als Kind den teuren Klavierunterricht geschwänzt, und kann jetzt das Angebot als Keyboarder in der Jahrhundert-Boygroup leider nicht annehmen. Schade eigentlich.

Zählen Sie zu den oben genannten Leuten, so kann Ihnen geholfen werden, gibt es doch seit einiger Zeit Musikprogramme, die vorgefertigte Versatzstücke liefern, aus denen der Musikus in spe klangvolle Liedchen zusammenzimmert.

Auch Codemasters springt mit »Music 2000« auf diesen Zug auf. Das Programm bietet bereits fertig eingespielte Musikfragmente der Musikrichtungen »Beat«, »Drum'n Bass«, »House«, »Rock«, »Techno« und »Trance«. Jede Sparte ist wiederum unterteilt in »Melodie«, »Schlagzeug«, »Bass« und so weiter. Diese Fragmente (bei Music 2000 heißen sie Riffs) stellen Sie nun im Programmfenster unter- und nebeneinander beliebig zusammen. Untereinanderliegende Riffs spielen gleichzeitig (also Schlagzeug mit Bass und Melodie), nebeneinander angeordnete werden der Reihe nach gedudelt. Das machen Sie so lange, bis aus den Versatzstücken so etwas wie ein Song wird. Das schöne an diesen Riffs ist, dass sie eigentlich immer zusammenpassen, sofern Sie sich innerhalb eines Musikstils bewegen. Was bedeutet, dass Sie bei Arrangements eigentlich nicht mehr viel falsch machen können, was den Spaß- und Erfolgsfaktor ungemein erhöht.



Naturgemäß hat diese Art des »Komponierens« einen riesigen Nachteil: Die damit erzeugte Musik klingt immer nach einem bestimmten Programm, die Variationen halten sich in Grenzen und sind außerdem abhängig von der Anzahl der mitgelieferten Versatzstücke. Zum Glück bietet Music 2000 eine ganze Menge Riffs (über 1500) und anders als in Programmen wie »Music Maker« oder »Dance eJay« bestehen diese nicht einfach aus riesigen Wave-Dateien, sondern sind ihrerseits programmierte Abspiellisten für Samples. Und jetzt kommt der Clou: Den Inhalt der Riffs kann man auf Wunsch ändern oder sogar ganz neue Riffs erzeugen. Dem völlig freien Groove steht also nicht mehr im Wege.



Wer in die Innereien eines Songs eingreifen mag, kann dieses mit den Riffs tun. Auch eigene Samples lassen sich hier verwenden.

Effektvoll

Das Ganze kommt einer MIDI-Datei in einem Profi-Sequenzer oder einem MOD-Player (Ex-Amiga-User erinnern sich) schon recht nahe. Noch universeller wird es, wenn man eigene Samples in die Riffs importiert - das geht nämlich auch. Ein bescheidener Sample-Editor ist in Music 2000 integriert; und der bietet sogar Filter- und Halleffekte. Für aufwändige Arbeiten wird man sicherlich ein externes Programm vom Schlage eines »Cool Edits« bemühen, aber für kleine, feine »mal eben«-Arbeiten reicht das Teil völlig aus.

»Eine Reinkarnation unseliger DOS-Zeiten.«

So weit ist Music 2000 eigentlich ein schickes Programm, wenn da nicht diese unsägliche Oberfläche wäre, die sich irgendein Interface-Freak ausgedacht hat. Das Programm mutet wie die Reinkarnation unseliger DOS-Zeiten an, denn bei Music 2000 dürfen Sie getrost alles vergessen, was Sie von Windows her kennen. Ein paar kleine Kostproben: Auch hier gibt es Fenster mit Rollbalken zum Verschieben des Inhalts. Und manchmal tun diese Slider sogar etwas, oftmals sind sie aber nur Zierde. Und wenn sie dann mal was tun, dann sind sie viel zu träge. Wer mit der Maus an den oberen, unteren, linken oder rechten Bildrand stößt, verschiebt den Fensterinhalt – und flippt aus, weil nämlich unter Garantie das gewünschte gerade aus dem Bild geschoben wurde. Die Krönung: Einmal gesetzte Riffs kann der Musiker nicht mehr verschieben. Nein, Sie müssen das Riff ausschneiden und an eine neue Stelle setzen. Die Liste lässt sich beliebig fortsetzen und nach einigen Stunden Arbeit keimte in Ihrem Tester der Verdacht, dass sich da vielleicht ein verkappter Sadist am Design des Programms versucht hat.

Hinzu kommt ein deutlich hörbares »Knacksen« in der Musik – scheußlich. Da werden die Sounds beim Zusammenrechnen nämlich schlichtweg übersteuert. Um das zu verhindern, darf der Musiker eine aufwändige Lautstärke-Anpassung der einzelnen Riffs vornehmen, was wiederum dank der Oberfläche wahrlich kein Spaß ist.

Den Gnadenschuss setzt sich Codemasters allerdings selber, und zwar in Form der Lizenzbestimmungen: Die mit Music 2000 produzierten Grooves darf jeder zwar privat verwenden, allerdings nur, wenn ausdrücklich auf den »Music 2000« hingewiesen wird (so richtig mit Logo) und außerdem ein Schreiben Richtung England wandert, in dem auf die Benutzung mit ausreichender Begründung hingewiesen wird.

Wohlgemerkt: Das ist für private Aktionen notwendig. Professionell dürfen die Musikstücke überhaupt nirgends auftauchen. Stellt sich noch die Frage, wozu so ein Programm dann überhaupt gut ist. Einfach nur am heimischen PC Spaß haben ist ja noch ganz ok. Doch spätestens wenn Sie die Musik für die eigene Web-Site, den Videofilm oder eine selbstgebrannte CD für die Angebetete hernehmen wollen, wird es dann aber schon problematisch bis lächerlich. **(hf)**

Mit Music 2000 können auch Leute mit zwei linken Händen musizieren. Der Song besteht hier aus vorgefertigten Musik-Fragmenten.

Fazit

Tolle Sounds, im Detail schöne Ideen, eine Benutzeroberfläche für Masochisten und eine Lizenzierungs-Politik direkt aus der Amtsstube. Da ist mir der »Music Maker« oder der »Dance eJay« doch hundert Mal sympathischer. (hf)

Easter Eggs



Ein kleiner Streifzug durch unerforschtes Gelände, abseits der in Spielen üblicherweise beschrittenen Wege. Und siehe da: In abgelegenen Winkeln der Programm-Codes findet sich so manche Überraschung!

Überraschungseier in Ihren Spielen

Ein beliebter Sport unter Programmierern ist es, in ihre Spiele kleine Gags einzubauen und sie so zu verstecken, dass sie normalerweise nicht gefunden werden. Die Rede ist von so genannten Easter Eggs, Ostereiern also. Uns bleibt natürlich trotzdem nichts verborgen. Wir haben uns einen ganzen Stapel namhafter Titel vorgenommen und sie auf Herz und Nieren geprüft. Viel Spaß mit den Resultaten …

Diebe mit Bällen beißen nicht

Das Foto aus Thief – The Dark Project beweist: Basketball-Hallen gab es schon im Mittelalter! Diese kann man während des anfänglichen Trainings betreten, und zwar folgendermaßen: Beim Gefecht mit dem echten Gegner gibt der Sprecher irgendwann bekannt, dass genug gekämpft sei. Nun müssen Sie dem Sparringspartner folgen. Im Gang kommt es darauf an, ihn zu überholen und vor ihm den Warteraum zu erreichen. In diesem Fall ist die sonst verschlossene Tür auf der rechten Seite offen – man folgt dem kurzen Gang und steht vor einer weiteren Tür, die mit ein oder zwei Schwertstreichen aufgebrochen werden kann. Viel Spaß beim Basketball!

Maxis steht nicht auf Männer

Hier ein Bild des wohl berühmtesten Ostereis aller Zeiten: Viele leichtbekleidete Männer hüpfen in SimCopter herum. Jedenfalls dann, wenn man während einer Kampagne gleichzeitig CTRL, ALT plus X drückt und in das erscheinende Fenster den Code »Warp me to career: 29« eintippt. In der 29. Mission angekommen, drückt man wiederum CTRL, ALT plus X und tippt dann: »Been there, done that«.



Wirklich berühmt wurde dieses Easter Egg aber nicht allein wegen der vielen Kerle, sondern vor allem deshalb, weil der verantwortliche Programmierer von Maxis gefeuert wurde. Sobald die Spielfigur (der blau gekleidete Pilot) nämlich zu nahe an die Burschen herankommt, fangen sie an, mit ihm zu knutschen. Tja, das wäre wohl auch Zlatko viel zu »homogen« …

Leichen im Keller des Avatars

Wir haben doch immer gewusst, dass er nur ein schein-heiliger Held ist: Wenn man bei Ultima 9: Ascension zu Beginn (also noch im irdischen Haus des Avatars) achtmal hintereinander die Tür des Kühlschranks öffnet und schließt, zeigt sich die wahre Gesinnung des Freundes von Lord British – und der tatsächliche Inhalt seines Gefrierfachs …

Be-Geisternd

Es gibt eben doch Geister, jedenfalls in The Sims: Man muss nur die Bewohner eines Hauses umbringen, schon kehren sie als Geister wieder und verfolgen nächtens ihre Nachmieter.



Die schnellste (und für die Nachbarn ungefährlichste) Methode des Sims-Killens ist übrigens, die armen Burschen in einen Swimmingpool zu locken und dann die Ausstiegsleiter zu verkaufen …

Brettern mit Bighead

Dickschädel sind ein regelrechter Trend unter den Ostereiern. Auch Acclaims Schwebe-Skateboard Trick Style wollte da nicht hintenanstehen. Das Spiel verfügt in den Optionen über eine richtige Cheat-Abteilung, wo man unter anderem das Kennwort »inflatedego« eingeben kann – und schon düst ein Zwerg mit Riesenschädel durch die Sand-Arena.

Häschen, hüpf!



Jane Jensen hat den Begriff Osterei in Gabriel Knight 3 wörtlich genommen und eine ganze Reihe von Eiern eingebaut. Aktiviert werden sie so: Gleichzeitig die Tasten CTRL, SHIFT und ´ (gemeint ist das Akzent-Zeichen rechts neben dem Fragezeichen) drücken. Danach tippen Sie »SetFlag"egg"« ein und bestätigen mit ENTER. Wenn Sie nun ganz normal spielen, werden Sie in der Handlungs-Iconleiste gelegentlich auch ein Osterei entdecken. Klicken Sie es an, und es gibt ein hübsches Extra. Jean zum Beispiel vollführt einen perfekten Salto rückwärts …

Hart am Sonnenwind

Jetzt wissen Sie endlich, warum die Pötte Raum-Schiffe heißen: Während des Spiels in Freespace 2 – das zugegebenermaßen etwas seltsame – Kommando »arrrrwalktheplank« eingeben, und schon dümpelt ein schicker Zweimaster in der Dünung aus Raum und Zeit …

Ohne Sturzhelm



In Acclaims Forsaken taucht ebenfalls eine exhibitionistisch veranlagte Hauptfigur auf, nämlich Nubia, die Bikerin. Freilich ist sie von Haus aus etwas scheu, weshalb man zunächst das eigentlich für sie verantwortliche Texturenfile ngrid8bt.bmp umbenennen und die heimtückischerweise mitgelieferte Datei nngrid8bt.bmp in ngrid8bt.bmp umtaufen muss.

Daventrys gewagtester Dream Man

Auch in King's Quest 8 gibt es etwas Besonderes zu sehen. Und weil die KQ-Serie traditionell gern von Frauen gespielt wird, handelt es sich dabei um eine Art »Daventry Dream Man«, nämlich Held Conner persönlich. Der legt einen kleinen Strip hin – zumindest dann, wenn man die drei Tasten CTRL, SHIFT wie 7 gleichzeitig drückt und dann den Befehl «give BirthdaySuit 1« eintippt. Damit er nicht allzu unkeusch aussieht, trägt er sogar noch die Maske der Ewigkeit als Feigenblatt. Na, warum auch nicht, es sieht ihn ja ohnehin niemand, weil alle versteinert sind. Oder?

Im falschen Film?

Citizens demand a stadium? Oh, oh, da wird doch der Programmierer von Master of Orion 2 nicht während der Arbeitszeit zu oft »SimCity« gespielt haben? Na ja, wahrscheinlicher ist, dass er nur am falschen Tag im Büro war, denn diese Meldung erscheint ausschließlich am 1. April …

Endgegner

Dies ist eigentlich kein Osterei im üblichen Sinne. Und die Chancen stehen schlecht, dass eine breitere Öffentlichkeit je in seinen Genuss kommen wird, weil es nämlich nur in der Vorab-Version von Icewind Dale enthalten ist. Trotzdem fanden wir es witzig genug, dass es hier nicht fehlen darf: Wer sich durch die enthaltenen Dungeons und Regionen gekämpft hat, steht am Ende einem Kerl namens Kresselack gegenüber, der den Spieletester durch wüste Drohungen zu bewegen versucht, ein freundliches Preview zu schreiben. Zitat: »Ich habe schon viele Redakteure und ihre Familien abgeschlachtet. Und ihre Haustiere!« Wie gut, dass man nur den Ausknopf drücken muss, um Kresselack den Kragen umzudrehen … (jn)

BIZARRE ANWENDUNG

Heute schon die Welt geschont? Fünf kleine Mädchen schrecken vor nichts zurück.



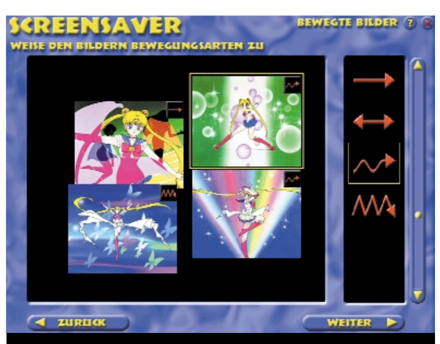
Beine bis zum Hals, strenger Blick, Wespentaille: Die »Sailors« retten auf Wunsch auch Ihren PC.

Stellen Sie sich Folgendes vor: Der teuflische Dr. Preußen hasst Weißwürste wie Weizenbier und will deshalb München vernichten. Er baut einen Kampfroboter (500 Meter groß!) und hetzt ihn gegen die unglückselige Stadt.

Alles scheint verloren: Berg am Laim ist unter den Eisenfüßen des Koloss bereits zu einem Haufen Weißwurstmatsch geworden. Und schon donnert das Ungetüm in Richtung Englischer Garten. Doch was ist das?



Sailor Moon ist dafür bekannt, dass ihr auch in kritischen Situationen nie der Rock hochgeht.



Nur wenige Mausklicks und schon schonen die Bilder über den Monitor.

Die Rettung

Fünf kleine Mädchen in kurzen Röcken, dafür aber sehr moralisch, stellen sich dem Blechberg in den Weg. Die Anführerin, ein apartes Mädchen namens Sailor Moon, streckt ihre rechte Hand vor, in der sie einen Edelstein hält. »Macht des Mondkristalls!«, ruft sie mit erhobener Stimme, und der Roboter schreckt zurück. »Vernichte diesen Metallkoloss, oder wir werden alle sterben.« Der Kristall beginnt zu schimmern, ein Zischen, ein Donnern und der bebende Kampfroboter zerfällt in seine Einzelteile. Während die Schrotthändler jubilierend ihre Arbeit aufnehmen, bedankt sich Oberbürgermeister Ude bei Sailor Moon mit einem bayerischen Schmatz: »Das habt ihr prima hingekriegt. Aber seid nächste Woche bitte auch wieder da. Der zweite Kampfroboter von Dr. Preußen, der noch größer sein soll als der erste, ist fast fertig.« »Kein Problem, mein Dicker!« entgegnet Moon in ihrer lasziven Art. »Aber rasier Dich mal besser, Dein Schnauzer kitzelt ganz schön.« Ude trottet verlegend grinsend von dannen, die Sailors fliegen in Richtung Tokio davon.



Der Schoner

Warum nur hat es nicht schon eher einen Bildschirmschoner zu Sailor Moon gegeben? Noch dazu, wenn er so schnell gemacht ist: Sie wählen aus einem Haufen Zeichentrickbilder verschiedene Motive aus, lassen sie wahlweise von unten nach oben oder von oben nach unten fahren und schreiben noch einen Text dazu. So etwas Gescheites wie: »Sailor Mars ist süß.«, oder »Ich hab Sailor Venus ganz doll lieb.«

Ja, warum hat es so etwas nicht schon viel früher gegeben? Weil Egmont Interactive erst vor ein paar Wochen die Macht des Geldkristalls beschwor. Der spuckte diesen Schoner und noch andere Sailor-Moon-Programme aus, die wir Ihnen vielleicht ein anderes Mal vorstellen. Wird der Geldkristall versagen? Oder dürfen wir seiner Macht vertrauen? Er behauptete nämlich: »Ich sehe viele dumme Gören und einfallslose Eltern, die diesen Schoner wie die Bekloppten kaufen werden. Ihr werdet sehr reich werden und könnt Euch demnächst eine Villa auf den Bahamas leisten.« Wir werden sehen. Meistens haben Geldkristalle Recht. **(uh)**

Sailor Moon – Druck- und Screensaver-Studio

- **Hersteller:** Egmont Interactive
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Liefert Vorlagen für den Zeichenkurs.
- **Originalitätsfaktor:** Nicht ganz so originell wie die Fernseh-Serie.
- **Mögliche Folgeschäden:** Realitätsverlust: »Weicht von mir, ihr Schläger. Oder ich beschwöre die Macht meines Butterbrot-Kristalls.«
- **Das PC-Player-Fazit:** Sie konnten diesen Text lesen? Dann sind Sie für diesen Schoner zu gebildet.

STEFFIS MAILBOX



Wo bitte geht's zur Schwertküste? Wo bleibt eine deutsche Spielemesse? Und was wurde aus den Power-Play-Jungs? Hier klärt sich – fast – alles.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de
per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

KERKER UND DRACHEN

Das Rollenspiel-Genre im D&D- beziehungsweise AD&D-Universum erlebt ein Comeback. Ich bin selbst begeisterter »Ultima Online«-Spieler, auch »Baldur's Gate«, »Nox« und andere Rollen- oder Adventure-Spiele begeistern mich. Meine Frage: Wo erhält man Literatur (Bücher) über die Grundlagen von D&D? Gibt es ein empfehlenswertes Buch, wenn möglich in Deutsch, welches die Grundlagen erklärt? Ich bin in dieser Hinsicht leider ein totaler Neueinsteiger und kann nichts mit den einzelnen Ausdrücken wie Forgotten Realms, Myth Drannor, Schwertküste, Mondsee und so weiter anfangen. Wie hängt das alles geographisch zusammen? Gibt es vielleicht eine Übersichtskarte? Es ist zwar nett, ein Spiel wie Baldur's Gate oder »Planescape: Torment« zu spielen, aber ohne das Hintergrundwissen und den Zusammenhang fehlt doch irgendetwas. **(René Fuchs)**

Rollenspiele im »Advanced Dungeons & Dragons« – beziehungsweise nach einer Regelvereinheitlichung im »Dungeons & Dragons«-Universum – erschlagen einen in der Tat in Sachen Historie und Komplexität. Ein guter Startpunkt wäre die Homepage www.amigo-spiele.de des deutschen Distributors Amigo. Die kurze D&D-Einführung (www.amigo-spiele.de/d_d_einfuehrung.html) ist allerdings wirklich kurz. Einen besseren Einblick erhalten Sie mit einem Starter-Set (rund 40 Mark, in allen großen Spielwarenläden/-abteilungen) mit vereinfachten Regeln für Spieler und Spielleiter, einigen Monstern aus dem Monster-Set, einer Kampagne mit drei Einzelabenteuern und Charakterkarten, -bögen, Würfeln und anderem Zubehör. Beim Entwurf eigener Abenteuer hilft Ihnen das Spielleiter-Set; für die Mitspieler gibt's Klassen-Sets (beispielsweise Kämpfer/Dieb oder Magier/Priester), die Wissenswertes über Ausrüstung, Zaubersprüche und noch viel mehr Details verkünden (jeweils rund 50 Mark). Wenn Sie sich fit fühlen, veranstalten Sie mit ein paar Freunden einen Abstecher in die Forgotten Realms, die vergessenen Reiche. Im rund 50 Mark teuren Kampagnen-Set lernen Sie Länder, Leute und Monster kennen und bekommen obendrein noch sieben Würfel und vier große Landkarten. Noch mehr Hintergrundwissen und Atmosphären vermitteln interaktive Atlanten und Romane der amerikanischen D&D-Mutterfirma TSR/Wizards of the Coast, aber in englischer Sprache (www.wizards.com/catalog/welcome.asp).



Planescape: Torment spielt im D&D-Szenario Forgotten Realms – nur, wo erfährt man etwas über diese vergessenen Reiche?

SORGENKIND ACTION-SONDERHEFT

Es geht um die Veröffentlichung von »SWAT 3«-Mods auf Ihrer Sonderheft-CD. Seit einiger Zeit spiele ich das oben genannte Spiel mit großer Begeisterung und finde Gefallen daran, es mit dem ein oder anderen Mod zu verbessern. Dennoch spielt sich oben genanntes nur auf meiner Festplatte ab, sollte ein Mod mir besonders gut gefallen, schicke ich auch gern eine E-Mail an den Autor. Genau das vermisse ich bei der Veröffentlichung der Mods durch Ihre geschätzte Zeitschrift. Ich denke, es wäre im Rahmen einer einfachen Höflichkeit durchaus möglich gewesen, eine kurze Info-E-Mail zur Kenntnisnahme an die Autoren zu schreiben. Das erwarte ich zumindest von einer hochkarätigen Zeitschrift wie der PC Player. Vielleicht steht es ja im Bereich Ihrer Fähigkeiten, die Autoren in der nächsten Ausgabe besonders zu erwähnen oder denselben nachträglich eine E-Mail zukommen zu lassen.
(Constantin von Roeder)

Wir haben zahlreiche Briefe in dieser Sache bekommen. Im Namen der Action-Sonderheft-Crew entschuldigen wir uns für diese in der Tat nicht sehr durchdachte Vorgehensweise. Uns ist nicht ganz klar, wie die Dateien ohne Rückfrage auf der CD landen konnten. Den entsprechenden CD-Zusammenstellern wurden bereits die Ohren lang gezogen, den betroffenen Level- beziehungsweise Mod-Autoren ging ein kleines Entschuldigungs-/Dankesgeschenk zu.

MÜDER STERNENKRIEGER

Als alter (sprichwörtlich!) »Wing Commander« bin ich über »Starlancer« entschieden enttäuscht. Die Videos fehlen nicht so arg, aber das Drumherum: Bei jedem Start muss ich die Spielstärke auswählen, außerdem noch extra den Spielstand laden? Das gab es spätestens seit »Wing Commander 3« nicht mehr. Und nichts gegen die Animation beim Start, aber wenn dann der Text »ALARM: Feindliche Jäger im Anflug« kommt und sich anschließend im Vergleich zur Missionsbesprechung nichts tut, dann grenzt das an typisch zufallgesteuerten Computerschwachsinn. Noch besser wird es nach manchen Missionen (Beispiel Nr. 7): Zuerst werde ich mit der Nachricht niedergemacht, dass die Mission erfüllt, aber der Rest total misslungen ist, dann lese ich darunter von meiner Beförderung. **(H. P. Adam)**

Durchhalten: Chris Roberts' »Freelancer« sieht um Lichtjahre besser aus und besitzt auch wieder die netten Geplänkel in Kneipen und Kaschemmen. Sehen wir »Starlancer« mal als eine Finanzierungsmaßnahme an. ;-)

IDEEN-FUNDGRUBE

Ich finde es einfach spitze, dass endlich mal jemand sagt, was die großen PC-Spieleschmieden bringen sollen. Die vorgestellten Ideen (im Special »Das ideale Spiel«, PC Player 7/2000) sind wirklich super. Ich würde bei jeder dieser Ideen sofort zugreifen. Ich habe dazu übrigens auch noch eine Spieleidee: Warum verbindet Maxis nicht seine Sim-Programmreihe miteinander? So könnte man eine Stadt à la »SimCity« planen, die Gebäude wie in »SimTower« selber designen, einzelne Sims wie in »Die Sims« steuern, oder gar, wenn die Stadt groß genug ist, als →

DEUTSCHE SPIELEMESSEN?

Ich habe eine kleine Frage: Wie Ihr bestimmt wisst, wurde ja die CeBit Home abgesagt. Nun frage ich mich (und hiermit auch Euch) also absoluter Messeabhängiger, welche Messe es in Deutschland jetzt überhaupt noch gibt, die man als reiner »Consumer« besuchen kann. Ich bin jahrelang auf die Computer 9x in Köln gegangen und es hat mir auch immer großen Spaß gemacht. Nun ist ja diese Messe ziemlich zusammengeschrumpft und sozusagen vom Aussterben bedroht. Also: Was für eine Messe gibt es überhaupt noch für Otto-Normal-Multimedia-Spiele-Hardware-Software-Verbraucher? **(Martin Ganz)**

Gute Frage. Sehr gute Frage. Immerhin ging auf der letzten CeBit Home in der Spiel(e)halle am meisten ab. Warum die Hersteller die Gelegenheit zum Endkunden-Kontakt dieses Jahr nicht nutzen wollen? Keine Ahnung. Hoffentlich pilgern wir ja in zwei Jahren zur Post-Expo-CeBit Home? Du hast schon ganz recht: Eine schicke Messe fehlt uns Deutschen schon – auf der Internationalen Funkausstellung (Berlin) oder der Nürnberger Spielwarenmesse kämpft die PC-Unterhaltung eher auf einem Nebenschauplatz.

Pilot eines »SimCopter« anfangen. Durch die fertigen Städte könnte man natürlich auch als Autofahrer wie in Microsofts »Midtown Madness« fahren. Und wenn man das Ganze als riesige Stadt dann noch per Internet oder Firmennetzwerk spielen kann, erreicht es mit Sicherheit noch eine größere Popularität als »Ultima Online«. Man sollte Eure Ideen den Spielefirmen vor den Latz donnern, damit sie nicht den zwölften Aufguss eines ausgelutschten Titels herausbringen, sondern etwas, was uns alle interessiert. Probiert's doch mal, Ihr kommt doch sicher eher an jemanden von den »ganz Großen« ran als unsereins. **(Thomas Wirtz)**

Dein Wunsch in der Hersteller Ohr – wenn die Wertungen und Meinungen der Spielepresse einen so großen Einfluss hätten, gäbe es nur noch wenige Titel unter der 70er-Marke. Deine Sim-Idee ist nicht schlecht. Latent ging das schon: In »Streets of SimCity« und »SimCopter« durfte man eigene »SimCity«-Städte importieren, die grafisch allerdings nicht so prickelnd aussahen. Ab und zu erscheinen noch kombinierbare Panzer- und Flugzeug-Simulationen, aber das ist kein echtes Genre-Crossover. Mal sehen, ob der viel beschworene Massenmarkt hier etwas ändert.

■ R.I.P. POWER PLAY

Ich bin seit Anfang '92 treuer Power-Play-Leser und war nach deren Ende zugegebenermaßen etwas skeptisch, was die PC Player angeht. Um es kurz zu machen: Die Tests sind kompetent und die CD-Beilagen gefallen mir sogar besser. Was mich trotzdem interessieren würde: Was ist eigentlich mit der Power Play passiert? Eine kleine Meldung nach dem Motto »Ach ja, ab nächsten Monat gibt's uns nicht mehr«, und das war's? Ein kurzer Artikel mit einer Erklärung hätte doch sicher bei Euch Platz gefunden? Außerdem: Wo sind denn die ganzen Redakteure gelandet, die man im Lauf der Zeit so lieb gewonnen hat? Ich finde es toll, dass Joe bei Euch untergekommen ist, aber was ist aus Ralf, Maik und all den anderen geworden? **(Holger Fassel)**

Ralf betreut Sonderheft-Projekte, Luc hilft ihm dabei beziehungsweise springt in heißen Zeiten bei uns heldenhaft in die Artikel-Bresche. Maik und Chris sind in der Online-Redaktion (siehe Artikel auf Seite 68) von www.powerplay.de gelandet und berichten dort täglich frisch, was es neues in der Spielewelt gibt. Fritz zog es zur dunklen Seite der Macht: Er will bei CDV (»Sudden Strike«) dafür sorgen, dass deren Spiele noch viel besser werden. Thea ist Chefin vom Dienst beim T3-Magazin.

■ GENRE-STERBEN?

Da schlägt man das neue Heft auf und schon auf der dritten Seite im Editorial geht's los: Mal wieder wird das Aussterben ganzer Genres prophezeit, und das, meiner Meinung nach, wider besseren Wissens. Ihr wisst doch genau, dass fast jedes Genre im Laufe seiner Entwicklung nach einer Blütezeit eine Durststrecke durchzustehen hatte, bevor es dann, dank erweiterter Möglichkeiten durch bessere Hardware, in einem neuen Gewand seine Wiedergeburt erlebte.

So abgedroschen es klingt, aber fast alles kommt irgendwann – verändert – wieder: Der VW-Käfer, Sandalenfilme, Modern Talking und A-Ha sind schon wieder da, und entsprechend wenig Sorgen mache ich mir in Bezug auf Adventures und Simulationen. Wirklich ausgestorben sind doch eigentlich nur einzelne klassische Denkspiele und Brettspielumsetzungen, die von einer (meist genialen) Spielidee leben, die sich aber nicht (oder zumindest nicht sinnvoll) erweitern lässt. Wenn alle Genres, die man im Laufe der Computerspiele-Geschichte schon totgesagt hat, tatsächlich ausgestorben wären, was würden wir denn dann heute spielen? **(Jan Puhlmann)**



Escape from Monkey Island: Schafft es dieses LucasArts-Adventure, das dahinsiechende Adventure-Genre neu zu beleben?

Klar wären echte Adventures mal wieder was nettes. Aber selbst das coole »Grim Fandango« verkaufte sich weltweit nicht gerade berauschend. Mit komplexen Simulationen verhält es sich ähnlich: Moderne Spieler haben wohl keine Lust mehr auf dicke Handbücher und viele Tastenkommandos. Denkspiele gibt es dagegen in Hülle und Fülle: »Solitär« gehört zu den meistgespielten Titeln des letzten Jahres. Auf Modern Talking könnten wir allerdings verzichten – dafür kennt Henrik noch heute fast alle Hits von A-Ha auswendig.

■ HOHLES WRESTLING?

PC Player 6/2000, Steffis Mailbox: »Eigentlich seltsam, wenn man bedenkt, wie viele hohle Wrestling-Programme hier bei uns erscheinen.« Tja, das liegt vielleicht daran, dass es hier tausendmal mehr Wrestling-Fans als Anhänger des US-College-Sports gibt. Auch sind die Wrestler um einiges bekannter und beliebter als alle College-Sportler in den USA, weil das alles nur Schüler sind und man keine Sau von denen kennt. Und Wrestling ist nicht so hohl wie viele (und ganz besonders viele PC-Spieleredakteure) denken. Wrestling ist anspruchsvoller als viele andere Sportarten, da es mehr als nur Sport ist. Wrestling ist Sports-Entertainment; das heißt zwar, dass es kein echter Wettkampf ist, sondern eine Show, die genauso wie eine Fernsehserie geplant wird und die in den USA mit die höchsten Einschaltquoten hat, was ja auch einen Grund haben muss. Sie ist nur noch spannender, da sie jede Woche live aufgeführt wird und viele verschiedene Geschichten vorgetragen werden. Nur am Computer und an Konsolen ist Wrestling »echt«, da dort die Ergebnisse nicht abgesprochen sind. Beim TV-Wrestling sind die Ergebnisse zwar abgesprochen, aber der Fan weiß ja nicht, wie es ausgeht. Der Sinn und Zweck ist die Unterhaltung, wie beispielsweise auch bei Star Trek. Und das ist ja auch nicht echt. Allerdings hat das Wrestling kein Ende, da immer was Neues kommt. Also: Wenn man von einer Sache keine Ahnung hat und nur intolerante, hohle Sätze von sich gibt, sollte man es lieber lassen. Viele Grüße von einem Wrestling-Fan, der unter anderem Abitur hat. :-) **(Michael Kehm)**

Jeder darf seine eigene Meinung haben. Und sollte auch die der anderen tolerieren. Wir meinen: Jede durchschnittliche »Star Trek«-Episode enthält deutlich mehr Lebensweisheiten als eine komplette Wrestling-Staffel. Gegen Wrestling-Fans haben wir aber wirklich rein gar nichts.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

NEU UND LECKER

PC PLAYER 9/2000 ERSCHEINT AM 2. AUGUST*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

... AUF DIE HERBSTSCHWEMME!

Wir nutzen den ausklingenden Sommer, um einen ersten Blick auf die Modelle der kälteren Jahreszeit zu werfen. Da wäre etwa Blue Byte zu nennen - Battle Isle: Der Andosia Konflikt heißt die stürmische Schlacht um den Super-Rohstoff Andosia. Eine interessante Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie. In Cold Blood ist der Titel eines Action-Adventures von Ubi-Soft, in dem Agent John Cord einem üblen Superverbrecher auf die Spur kommt. An Bord der »Voyager« sind Sie schließlich in Star Trek: Voyager Elite Force von Activision, einer Mischung aus 3D-Shooter und Action-Adventure. Mehr dazu übrigens im »Unter uns«-Interview auf Seite 30.
Natürlich werden auch die Tests nicht fehlen. Auf jeden Fall kommt KISS: Psycho Circus, der schrägste Shooter aller Zeiten mit den berühmten Gegnerhorden. Grand Prix 3 von Microprose wendet sich an alle Freunde von Renn-Simulationen, während die Star-Trek-Strategie New Worlds den Kampf um Ruhm und Geld in den Weltraum verlegt. Infestation schließlich, der »Virus«-Nachfolger, infiziert das Universum erneut mit schröcklichen Lebensformen. Genau das Richtige für geprüfte Desinfektoren wie uns.



VOLLVERSIONEN AUF CD

KLASSE UND KLASSISCH!

Haben Ihnen die Spiele-Vollversionen auf den Cover-CDs dieser Ausgabe gefallen? Prima, denn für das September-Heft werden wir noch einmal in unserer Klassiker-Kiste wühlen und Ihnen einige weitere Perlen präsentieren. Außerdem planen wir extra für die Rollenspiel-Freunde einen schicken Preview-Player zu Neverwinter Nights!



PC ODER KONSOLE?

BLICK ÜBER DEN TELLER-RAND

Natürlich ist Ihnen das Ergebnis im Prinzip schon jetzt sonnenklar (Oder am Ende womöglich doch nicht?), aber Sie wollen es sicher trotzdem einmal schriftlich haben: Was taugt mehr, ein PC oder eine Konsole? Und wozu eignet sich welche Plattform am besten? Unsere Multikulti-Spezialisten Udo und Damian schlagen sich für Sie durch den Dreamcast-Dschungel und trekken über das PlayStation-Plateau!



DILBERT™ BY SCOTT ADAMS







Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

SENSATION! GEHEIME ZUSATZ-PACKS FÜR DIABLO 2 GEPLANT!

Was unser Test noch verschweigt, enthüllen wir hier exklusiv für PC-Player-Leser: Blizzards geheime Erweiterungsdisketten für »Diablo 2«.



Sensationell: Blizzard plant echte und ausgefallene »Unique Items« für den Hit-Titel Diablo 2!

1. OFFIZIELLES UNIQUE-ITEM-PACK:

Ein paar Schwerter mit seltsamen Namen sind schon ganz nett, aber wie rar sind sie wirklich? Bei sechs- bis siebenstelligen »Diablo 2«-Verkaufszahlen? Zum Glück gibt es nun ganze 1000 einzigartige Erweiterungs-Packs mit jeweils zehn »Very Unique Items«. Wie wäre es zum Beispiel mit einer alten »Warcraft«-CD-ROM? Einer leeren Pizzaschachtel, signiert von Bill Roper? Einer PC-Player-Erstausgabe?

2. OFFIZIELLES F9-PACK:

Ärgern Sie sich auch darüber, nur acht Befehle wie beispielsweise Zaubersprüche auf die Funktionstasten legen zu können? Mit dieser Erweiterung belegen Sie jetzt auch die F9-Taste. Ebenfalls im Angebot: die F10-, F11- und F12-Packs. Kaufen Sie alle vier, gibt's gratis ein ß-Pack für einen dreizehnten Zauberspruch dazu.

3. OFFIZIELLES NEBEL-PACK:

Tja, eigentlich wollte Blizzard ja die Nebeleffekte schon serienmäßig mitliefern. Die exakte Simulation der Wassertröpfchen ist jedoch durch die Komplexität der mehrfach gekoppelten Differentialgleichungen erst ab 2010 mit hinreichender Genauigkeit möglich. Daher unser Tipp: Schon jetzt vorbestellen!

4. OFFIZIELLES HAREM-PACK:

Vermissen Sie auch ein paar Bewohner im Harem von Lut Gholein? Tja, die Programmierer konnten sich einfach nicht auf Haar- und Augenfarbe sowie die Körpermaße der Damen einigen. Das dürfen Sie nun mit diesem Erweiterungspack übernehmen. Achtung: Klinkt automatisch die neue Quest »Die Suche nach dem Schnuller« in den zweiten Akt ein.



Hamburg ist nichts gegen Diablo 2 mit Nebel-Pack.

5. OFFIZIELLES »JETZT ABER WIRKLICH UNIQUE ITEM«-PACK:

Anhand von 50 000 Fragen, die Sie in knapp drei Wochen beantwortet haben sollten, errechnet dieser Zusatz ein einzigartiges, einziges, auf Sie zugeschnittenes Unique Item, dass sonst kein anderer Mensch auf diesem Planeten besitzt. Auf Grund der hohen Informationsdichte leider nicht für den Mehrspieler-Modus geeignet. **(ra)**

NACH DER AUSGABE IST VOR DER AUSGABE

Kennen Sie das? Sie wollen dringend etwas erledigen, aber irgendetwas hält Sie immer und immer wieder davon ab? Bei uns heißt das geflügelte Wort in so einem Fall: »Nach der Ausgabe!« Weil, dann ist das Heft in der Druckerei, alle Testmuster gespielt und alle Redakteure lungern den ganzen Tag gelangweilt im Büro herum ... Dann haben wir endlich mal wieder Zeit. Oder so ähnlich. Hier also unsere interne Top 10 der Dinge, die wir nach dieser Ausgabe machen wollen:

10. Waschen, Bügeln, Staub wischen
9. Mal wieder den Herrn der Ringe lesen
8. »Allegiance« mit allen Kollegen spielen
7. Windows neu installieren
6. Im Fitnessstudio anmelden
5. Steuererklärung machen
4. »Deus Ex« durchspielen
3. Zum Friseur gehen
2. »Diablo 2«-Nebel-Pack vorbestellen
1. Napster starten

tikis MS-SpielDOSe



FEUER FREI!

Richter über Leben und Tod: Die Finale-Leser haben entschieden. Wenn Sie wissen wollen, welche von Udos Spielzeugfiguren vom Monitor fliegt, sehen Sie sich schnell die diesmonatigen Multimedia-Leserbriefe an. Auf dieser Seite verraten wir nämlich nichts. Ätsch!



Nein, nicht Udo traf der Pfeil – die Auflösung gibt's in den Multimedia-Leserbriefen.